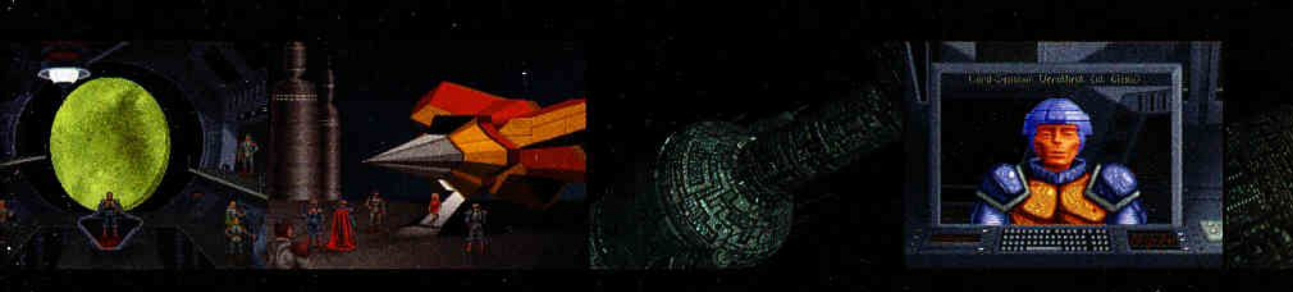

AMIGA • PC • MAC • 3DO • CD-ROM • CD-I • JAGUAR • CONSOLES
GENERATION 4
Génération 4 • N° 65 • Avril 94
M 4681 - 65 - 30,00 F
SPÉCIAL JEUX DÉLIRANTS
ULTIMA 8
Le jeu de rôle de
l'année sur PC
MAGINA 94
es jeux du futur
INVASION 3DO !
John Madden Football
Pebble Beach Golf
La Horde Shock Wave
Road Rash Fifa Soccer
et bientôt une carte
3DO pour votre PC !
3DO
GRATUIT
UNE DISQUETTE DE DÉMOS

LE CYBERSPACE !

MICROPROSE A LA FNAC



Présentations et démonstrations



de la gamme Microprose de 15h à 18h30



Fnac Cergy
Forum des rencontres
Mercredi 6 avril 1994

Fnac Etoile
Forum des rencontres
Samedi 9 avril 1994

Fnac Micro
Forum Innovations
Samedi 16 avril 1994











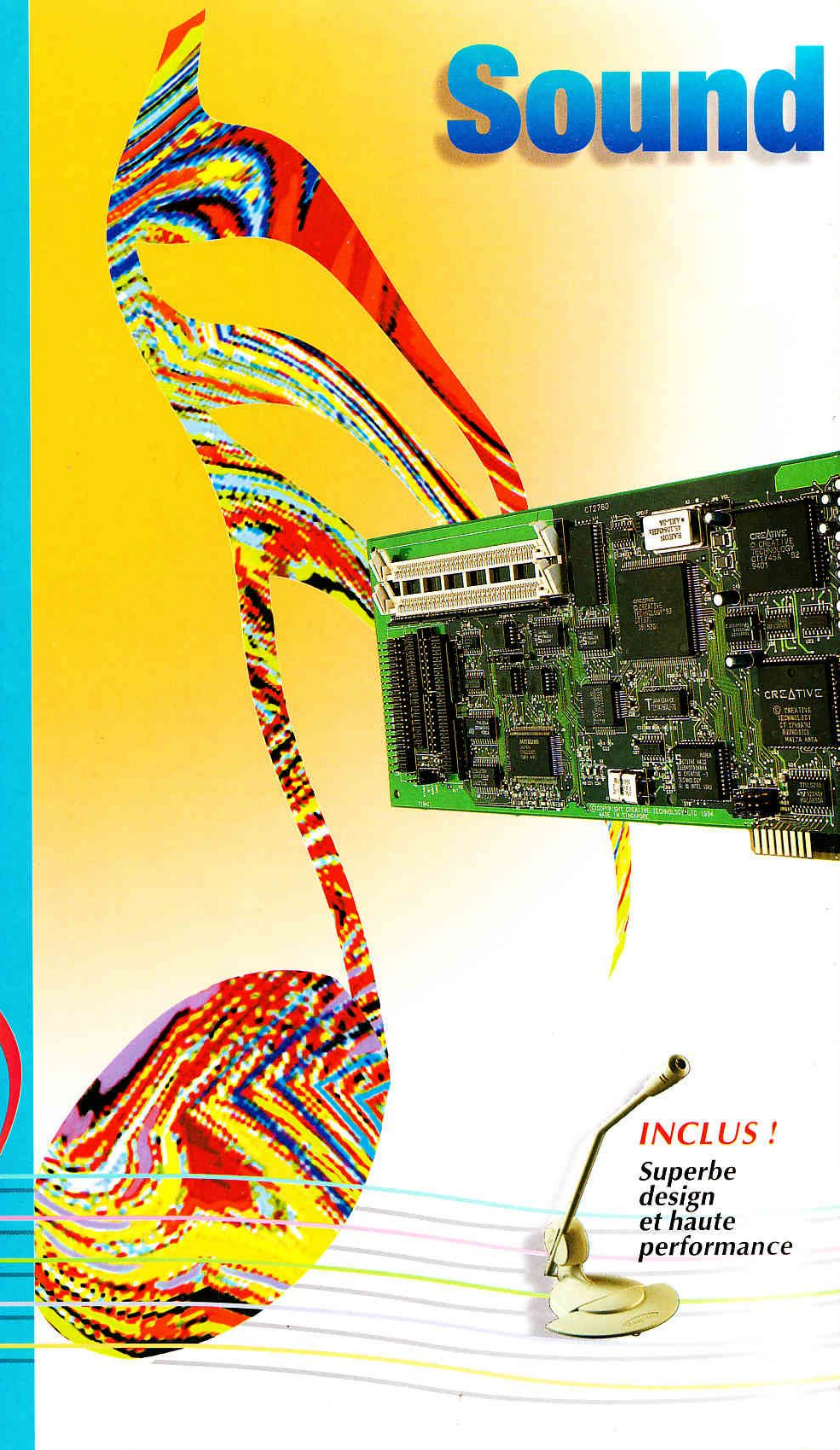








- Polyphonie 32 voix avec synthèse sonore Advanced WavEffects ™
- Synthétiseur E-mu 8000
- Circuit Advanced Signal Processor intégré
- Téléchargement de fontes sonores SoundFont ™
- 512 Ko RAM, extensible à 28 Mo
- Effets réverb, chorus et QSound
- Triple interface CD-ROM : Creative, Sony et Mitsumi



Blaster AWE32 : la techno à fond !



TECHNO...LOGIQUE

La carte audio AWE32, c'est d'abord une Sound Blaster. Et puis, c'est la toute dernière sortie. Tu vois le style : maxi performante, hyper éclatante !

TECHNO...MUSIQUE

Côté D.J., tu peux y aller :
avec une bonne centaine d'instruments de musique et des tas d'effets sonores en mémoire, une super restitution du son CD et de la voix, tu fais ce que tu veux sur ton PC. C'est aussi bien qu'une table de mixage «pro», mais c'est moins cher !



Nouveau Support Technique :
(1) 39 20 04 21

Nouveaux logiciels avec télécommande intégrée

Je souhaite en savoir plus sur la gamme Sound Blaster

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal .... Ville : ....

Tél. : ....

Je suis interessé par :
- ❑ Sound Blaster AWE32
- ❑ Sound Blaster 2.0 / Sound Blaster Pro
- ❑ Sound Blaster 16 Basic
- ❑ Sound Blaster CD Disco
- ❑ Sound Blaster 16 Multi
- ❑ CD-ROM Upgrade kit

Si tu possèdes déja un produit Creative, merci d'indiquer son nom :

....

A renvoyer à : Creative Labs - Les Manèges - 12, av du Général de Gaulle - 78000 Versailles
sous enveloppe correctement affranchie.

DISQUETTES GRATUITES !



Renvoyez le coupon-réponse encarté entre les pages 98 et 99 du magazine pour recevoir, chez vous, sans frais, la démo du mois pour votre ordinateur ! Il suffit de cocher le format désiré et sous un mois, vous recevrez votre démo.

AMIGA PC





Heimdall 2

Ce nouveau jeu d'aventure, présenté en previews page 82 est la star de nos disquettes Amiga et PC. La démo jouable que vous recevrez vous permettra de découvrir ce jeu dont le premier épisode avait reçu un 4 d'Or en son temps.

ST



La surprise d'avril

Comme d'habitude ce sera une surprise pour la disquette ST... Nous ne savons toujours pas à ce jour si nous aurons une démo de jeu pour leur machine. Si c'est le cas, ils recevront une disquette avec des supers DP.

MAC



Crystal Caliburn

Et encore un flipper pour le Mac, cette fois-ci des auteurs de Tristan et Eight Ball Deluxe. Crystal Caliburn est encore plus beau que les précédents (voir le test en page 106). La démo vous permet de jouer en mode limité.

Les démos du précédent numéro

Disquette PC : Dark Legions

Lancement : protégez votre disquette contre l'écriture ! Placez-vous sur le lecteur où se trouve la disquette en tapant <A:> ou <B:>. Tapez <Lisezmoi> pour savoir comment installer le jeu (qui prend 3 Mo sur le disque dur). Dark Legions est un jeu de stratégie où vous devez contrecarrer l'adversaire (un humain ou l'ordinateur) en déplaçant vos personnages avec discernement. Le but est donc d'éliminer les opposants grâce à des mouvements de troupes réfléchis et à des combats qui utilisent les capacités de chacun. Dès le lancement, le message <Do you want to slow the system down> apparaît. Ne tapez <Y> que si vous avez un PC rapide. Ensuite, on vous demande pour chaque joueur le mode de jeu (<K> pour clavier et <J> pour joystick). Indiquez aussi le nombre de vos troupes et leur composition. Vous commencez à jouer (à deux en Link ou contre l'ordinateur). Vous déplacez chaque personnage et vous lui faites effectuer certaines actions en cliquant sur la tête de la gargouille qui se trouve à gauche de l'écran. Une fois les unités déplacées, c'est au tour de l'adversaire. Lorsque deux unités adverses se rencontrent, il y a affrontement. Il se déroule au joystick ou au clavier selon votre choix. En cliquant sur le dragon au milieu et sur la gauche de l'écran, vous accédez à un sous-menu dont la principale utilité est de jouer en 2D.

Disquette Mac : Prince of Persia 2

Lancement : insérez votre disquette dans le lecteur. Pour savoir comment jouer à Prince of Persia 2, lancez le fichier <LISEZMOI> et cliquez deux fois sur le dossier <Prince of Persia 2 Demo Folder>. Cliquez ensuite sur le fichier <Prince of Persia 2 Installation> et suivez les instructions pour installer le jeu dans le répertoire voulu. Il faut impérativement passer en 256 couleurs.

Disquette ST : F1 et des jeux du domaine public...

Lancement : insérez votre disquette et cliquez sur le fichier <LISEZ LE> pour en connaître le contenu. Entrez ensuite dans le répertoire contenant le jeu désiré et lancez-le en cliquant sur son fichier.

Disquette Amiga : Seek and Destroy

Insérez la disquette dans le lecteur et initialisez l'Amiga. Le jeu se charge automatiquement. Après avoir sélectionné le mode de contrôle (joystick ou souris) et la sensibilité de l'appareil, il ne vous reste plus qu'à détruire tous les ennemis qui se trouvent à l'écran.

Important

La disquette est garantie sans virus. Elle vous sera échangée jusqu'à la date indiquée dessus. Toute disquette qui nous parviendra hors délai ne sera pas échangée et ne vous sera pas retournée !

No problemo

Si votre ordinateur ne peut pas lire la disquette, essayez-la sur une autre machine ou demandez conseil à un ami plus avisé que vous. Si elle marche c'est que votre machine ne fonctionne pas. Sinon, vérifiez que vous avez bien suivi toutes les indications fournies. Si ça ne fonctionne toujours pas, n'hésitez pas à nous renvoyer la disquette à l'adresse indiquée, en précisant son numéro et son type (Amiga, PC, Mac, ST), ainsi qu'une brève description du problème.

SOMMAIRE

REPORTAGE — PAGE 44



Theme Park



Après Populous et Powermonger, Bullfrog vous propose de prendre en main un parc d'attractions... À vous de faire mieux que Mickey !

p 44

Magic Carpet



Une simulation de vol en tapis volant, ça vous tente ! Ce n'est pas un poisson d'avril, mais bel et bien un des prochains jeux de Bullfrog.

p 46

TESTS

La Horde

Crystal Dynamics, après Crash'n Burn et Total Eclipse, propose son nouveau jeu 3DO. Un hit, mais aussi le jeu le plus drôle depuis longtemps...

p 72



Ultima 8 : Pagan

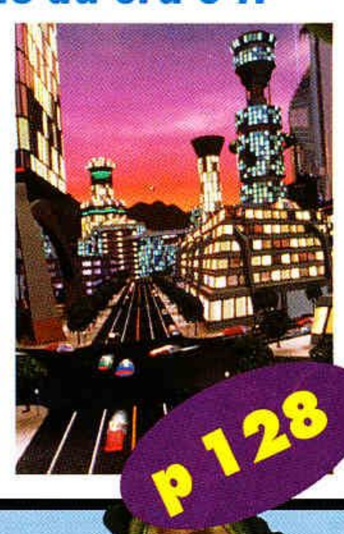
Quand on espère toujours autant d'un jeu comme Ultima 8, on est parfois et même souvent très sévère... mais là, même si tout le monde a cherché le petit quelque chose qui pouvait ne pas aller, personne n'a rien trouvé ! Le jeu parfait existe, on l'a trouvé : c'est Ultima 8 sur PC, l'aventure poussée à l'extrême !

DOSSIER PAGE 124

Imagina 94

Imagina, c'est la fête des images de synthèse, des technologies virtuelles et de la télévision interactive. Génération 4 vous fait découvrir en 12 pages les meilleures réalisations du cru 94.

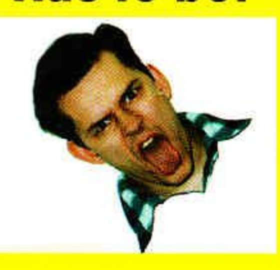




p 128



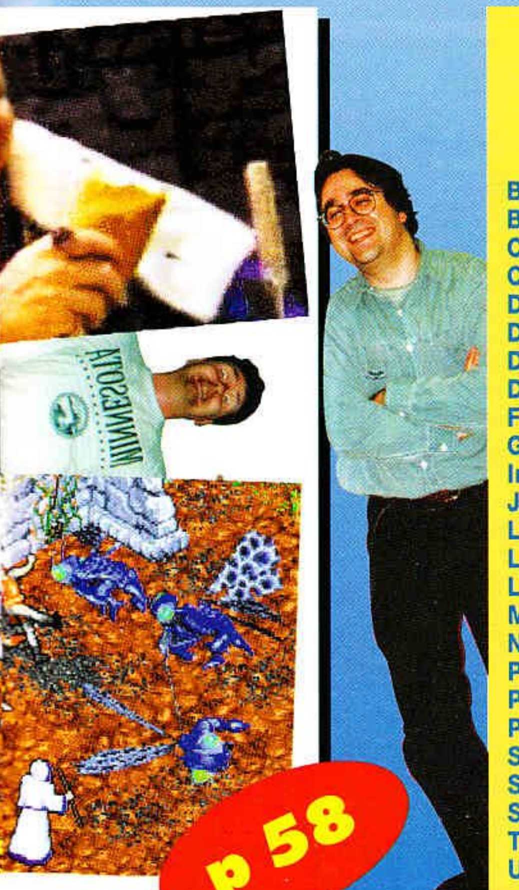
Ras le bol



Y'en a marre ! Non, mais c'est vrai : il ne se passe plus une semaine sans qu'un constructeur annonce une nouvelle machine ! C'est une véritable bataille rangée, à grands coups de millions de couleurs et de déferlements de Megahertz, pour posséder la machine des années 95... A tel point qu'on oublierait presque que nos bonnes vieilles bécanes, qui ont l'avantage d'être déjà chez nous (et pas dans un an ou deux, voire trois), nous suffisent largement pour nous éclater. La preuve d'ailleurs avec Ultima 8 : Pagan sur PC, Microcosm sur la CD32 ou encore The Horde sur la 3DO. Ce mois-ci, ils nous ont fait vivre et passer des moments fantastiques.

Stéphane Lavoisard

PAGE 58



p 58

Index des jeux testés

LE PRINTEMPS EST REVENU...

Allez, c'est le printemps : la saison de la montée de sève et de l'acné juvénile. Une présentation officielle de l'équipe semblait indispensable pour montrer le sérieux des éléments qui la composent.



Stéphane Lavoisard, le requin

• Né le 4 février 1968, à Rhum.
• Taille : immense.
• Signes particuliers : après avoir essayé de refiler sa gastro à toute la rédaction sous prétexte de faire un beau cadeau pour Pâques, Stéphane a décidé de se cloîtrer pendant deux jours pour s'immerger dans Ultima 8. Accessoirement, il a couru devant La Horde et évité désespérément les tirs ennemis en se planquant dans toutes les rivières libres de Cannon Fodder.



Didier Latil, le maquereau

• Né le 5 février 1968 à Porto.
• Taille : non mesurable.
• Signes particuliers : non seulement, il force sa petite fille de six mois à prendre des bains toute nue avec le fils d'un éditeur très connu, ce qui dénote déjà un esprit assez tortueux, mais en plus, il force la pauvre enfant à poser dans des magazines de top model. On pense qu'il l'oblige à poser nue ! À part ça, il passe son temps sur Ultima 8, La Horde et Bomberman...



Olivier Canou, la baleine

• Né le 9 octobre 1966, au Khir.
• Taille : hauteur 1,82 m, largeur 0,98 m.
• Signes particuliers : en raison d'un très grave accident de travail ayant failli lui sectionner un doigt (il découpait une simple tranche de saucisson pour se préparer un petit sandwich), Olivier n'a pas fait grand chose ce mois-ci. Héroïque jusqu'au bout de la souffrance et malgré son important handicap, il a plongé dans Ultima 8, La Horde et SSN Seawolf sans réfléchir.



Yann Renouard, l'anguille

• Né le 13 août 1966, dans le chouchen.
• Taille : 1,92 m, poids 60 kg.
• Signes particuliers : après une lutte acharnée, Yann a obtenu un bureau et un téléphone, un privilège envié par beaucoup à la rédaction. Sinon, il cherche toujours un lieu où loger : de préférence près d'un marchand de produits régionaux bretons. Entre deux galettes aux rillettes, il a ramé dans Ultima 8, La Horde... Il bave toujours autant devant le futur Outpost.



Gregory Halliday, le rémora

• Né le 31 janvier 1974, à Bordeaux.
• Taille : 1,72 m ou 1,80 m sans gel...
• Signes particuliers : sa fainéantise du style forêt amazonienne dans la main. Déjà, il a un mal fou à se lever tous les matins car il faut faire un effort pour se recoucher le soir venu. Toujours d'accord sur presque tout, mieux vaut ne pas être pressé s'il va vous chercher des cigarettes. Il a trouvé le temps de s'alanguir sur Darkmere, Ultima 8 et Microcosm.



Thierry Falcoz, la sirène

• Né le 22 août 1973 en champagne.
• Taille : 1,73 m mouillé.
• Signes particuliers : n'invitez jamais Thierry chez vous si vous avez une sœur ou une petite amie. Ce redoutable crooner embrase le cœur de n'importe quelle personne du sexe féminin d'un seul coup d'œil. Après avoir dévoyé toutes les secrétaires de la rédaction qu'il a ensuite abandonnées, il a trouvé encore le temps de jouer à Microcosm, Ultima 8 et Cannon Fodder.

TOP GEN

1 • Dune 2 (AM/PC)
2 • Syndicate (AM/PC)
3 • Civilization (AM/PC)
4 • Flashback (AM)
5 • Day of the Tentacle (PC)
6 • Ishar 2 (ST)
7 • Vroom (ST)
8 • Lands of Lore (PC)
9 • Transartica (ST)
10 • X-Wing (PC)

TOP RÉDAC

1 • Ultima 8 (PC)
2 • La Horde (3DO)
3 • Cannon Fodder (AM, PC)
4 • Sim City 2000 (MAC, PC)
5 • Gabriel Knight (PC)
6 • Skidmarks (AM)
7 • Crash&Burn (3DO)
8 • Battle Isle 2 (CD-Rom PC)
9 • Darkmere (AM)
10 • Lands of Lore (PC)

TOP PREVIEWS

1 • Under a Killing Moon (CD-Rom PC)
2 • Outpost (CD-Rom PC)
3 • Heart of Darkness (CD-Rom PC, 3DO)
4 • Magic Carpet (CD-Rom PC, 3DO)
5 • Lost Eden (CD-Rom PC)
6 • Creature Shock (CD-Rom PC)
7 • Alien vs Predator (Jaguar)
8 • Pacific Strike (PC)
9 • Theme Park (PC, AM, MAC, 3DO)
10 • SSN Seawolf (PC)

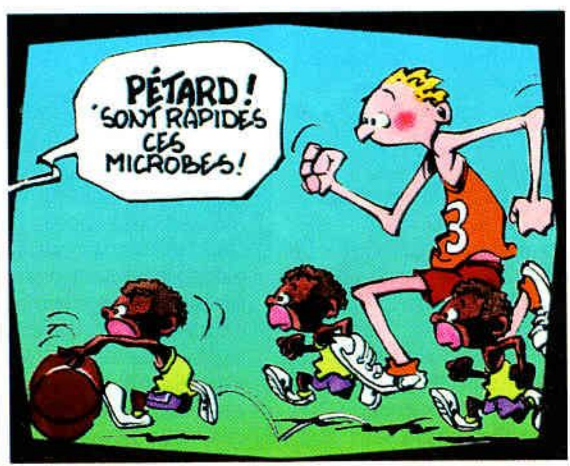

KID PADDLE
NBA JAM
par MIDAM

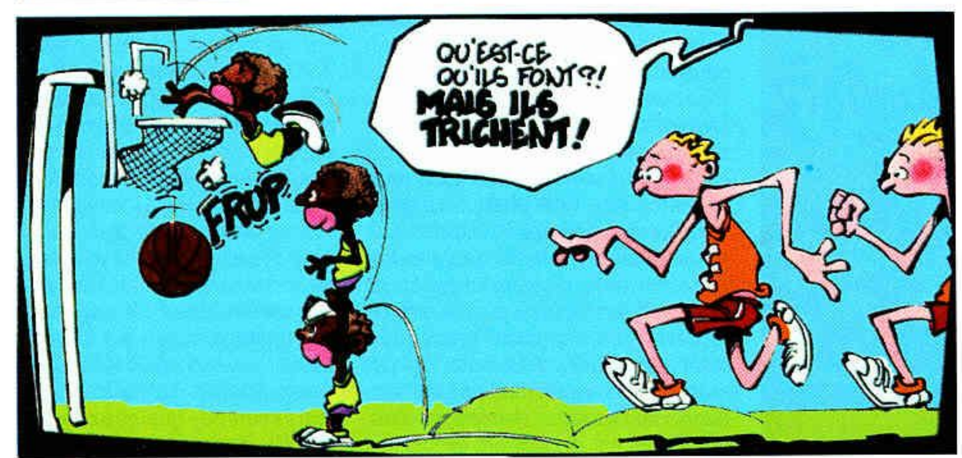

COMMENÇONS PAR SÉLECTIONNER DEUX ÉQUIPES ...


HMM... VOYONS... JE PRENDS LE VIKING-CLUB D'OSLO. ET MON ADVERSAIRE SERA LE PYGMÉE-BASKET-CLUB DE CENTRAFRIQUE.
LIMITONS LES RISQUES !
PRESS "A" TO SELECT A COUNTRY

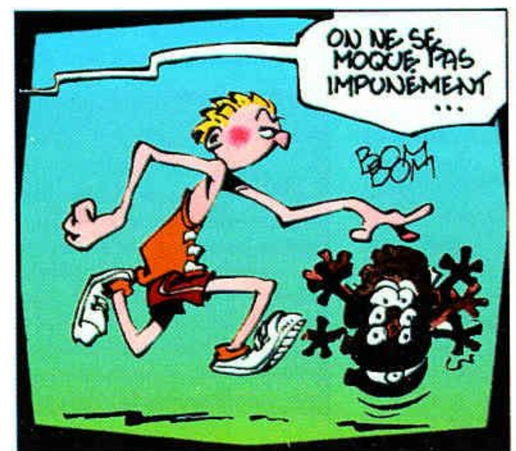

HA! HA! ÇA VA ÊTRE LE MATCH DE L'ANNÉE !
PRESS START


HOP! C'EST PARTI POUR LE CARNAGE !
HÉLÀ !
BOM BOM


PÉTARD ! 'SONT RAPIDES CES MICROBES !


QU'EST-CE QU'ILS FONT ?! MAIS ILS TRICHENT !
FRUP

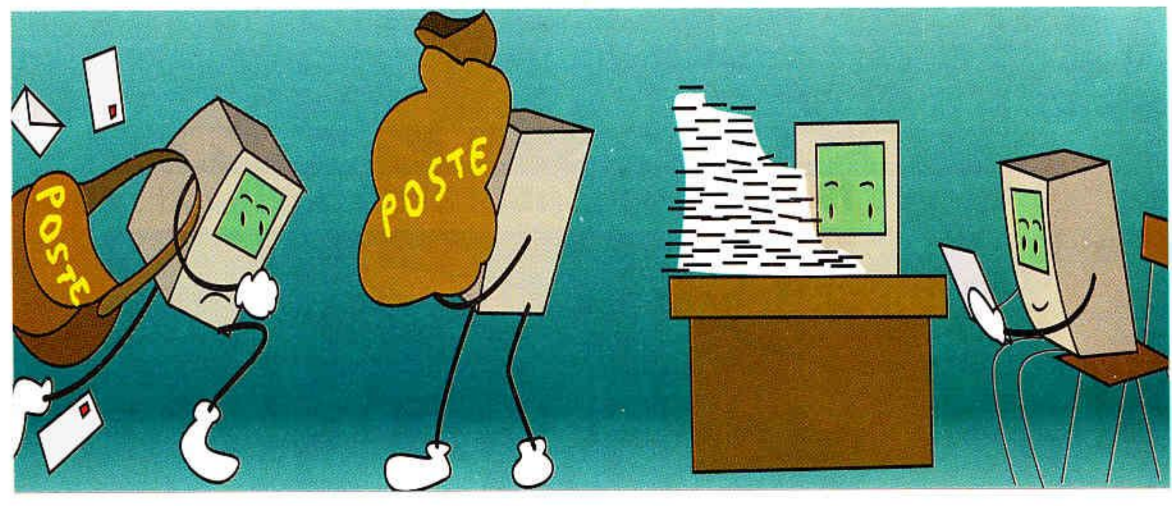

AAAAH! MAIS S'ILS LE PRENNENT SUR CE TON, ÇA VA ÊTRE VITE RÉGLÉ !
MOULÉLÉ MOULÉLÉ


ON NE SE MOQUE PAS IMPUNÉMENT ...
BOM BOM


... D'UN VALEUREUX VIKING !
GAME OVER


BON, MAINTENANT. VOYONS UN PEU LES OURS DU BASKET-CLUB DE SIBÉRIE CONTRE LES KAMIKAZES DE SHIKOKU...





Morceaux choisis

• Je n'ai toujours pas reçu la démo de janvier. Puis-je encore espérer ? (Thierry Rouffanche)
Le Teignard – Courage Thierry... Nous sommes tous avec toi !

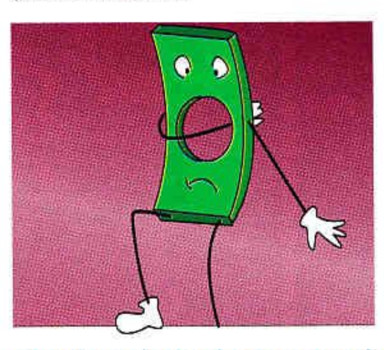
• J'ai égaré un ancien magazine qui a pour titre *Génération 4*. (André Bazior)
Le Teignard – S'il vous était possible d'être plus précis...

• Primo : joyeuse année, même si je suis en retard... (O. Bax)
Le Teignard – Merci et pas de panique, tu es presque en avance pour la prochaine...

• Fidèle lecteur depuis deux mois... (F. Patun)
Le Teignard – Un record ! Nous contactons Guinness !

Trou de mémoire

Chers rédacteurs de *Génération 4*... lecteur assidu de votre magazine, je me tourne vers vous pour voir si vous pouvez résoudre mon problème... Il y a peu de temps, j'ai acheté un IBM 486 DX33 avec 4 Mo de mémoire. Il contenait d'origine les systèmes MS-Dos et Windows, ce qui laisse 574 Ko de mémoire conventionnelle libre. Le problème s'est posé lorsque j'ai acheté certains jeux qui nécessitent plus de mémoire. Même en organisant mieux la configuration de la mémoire vive, je n'arrivais pas à en avoir suffisamment de libre pour ces jeux. J'ai donc décidé d'ajouter 4 Mo, mais ils se sont ajoutés à la mémoire étendue. Je reste avec 574 Ko de mémoire conventionnelle et je ne peux toujours pas utiliser ces jeux. Je me suis renseigné et on m'a dit que la seule façon d'augmenter la mémoire conventionnelle (640 Mo au total) était d'éliminer des fichiers. Est-ce vrai ? Si oui, je ne comprends pas comment des jeux qui demandent 4 Mo ou même 8 Mo de mémoire peuvent fonctionner. (Manuel Diaz, Lille)



Cher Manuel, C'est le type même de question qui revient très souvent, même lorsque nous venons de faire un dossier sur le sujet quelques mois auparavant. Cent fois sur le métier remettons notre ouvrage... Comme certains lecteurs peuvent avoir raté ces précieux conseils ou tout simplement être de récents possesseurs de machines, nous remettons ça pour le plaisir... Le système d'exploitation des PC est construit sur un modèle immuable qui considère que la mémoire d'une machine est de 640 Ko. Pour elle, le reste de la mémoire n'existe pas. Pourquoi ? Tout simplement pour permettre ainsi aux logiciels produits pour les PC d'origine de fonctionner encore sur les derniers modèles. Heureusement, les Dos ont évolué et il est possible de contourner cette barrière par la mémoire étendue. Celle-ci compose la mémoire qui se trouve au-delà du premier mégaoctet de mémoire. Dans les 640 Ko de base, on place les fichiers essentiels de Dos et tous les gestionnaires que vous ou vos programmes installent (drivers sonores, souris, CD-Rom, clavier français, gestionnaire de mémoire étendue ou de mémoire haute...). Bout à bout, ces petits trucs occupent pas mal de mémoire de base et vous vous retrouvez avec une mémoire de base de 574 Ko comme c'est le cas ici. Plusieurs solutions s'offrent à vous pour régler ce problème. La plus simple est la « disquette de boot ». Elle consiste à créer une disquette système sur laquelle on place ainsiles deux fichiers de base de Dos qui sont <AUTOEXEC.BAT> et <CONFIG.SYS>. On la définit en version archi-simple. Pour créer une disquette système, on met une disquette vierge et on fait : <FORMAT A:/S>, si le nom du lecteur est A ou <FORMAT B:/S> si le nom du lecteur est B. Une fois fait, tapez <EDIT CONFIG.SYS>. Vous arrivez sur une page blanche. Tapez comme suit :

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE
DOS=HIGH
FILE=20
BUFFER=20
```

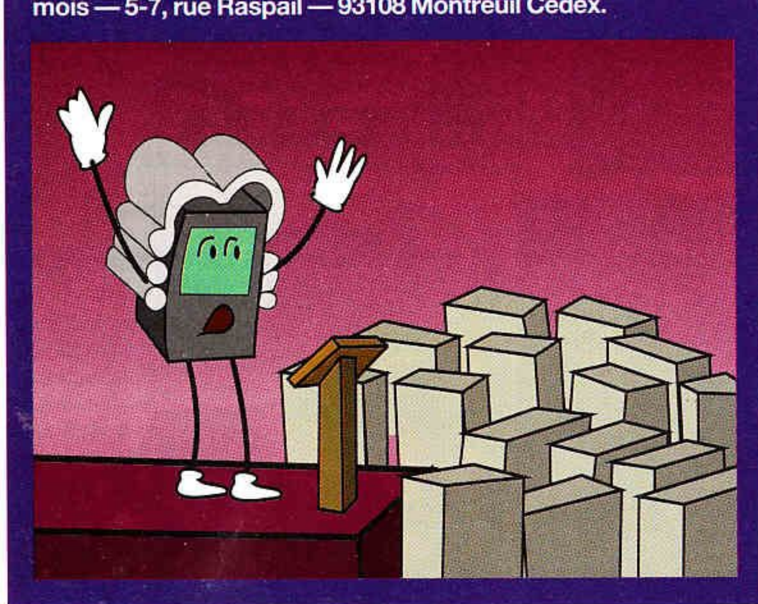
Sauvegardez cela, sous le nom <CONFIG.SYS>, sur votre disquette système. Réouvrez une page blanche et tapez :

```
PATH:\DOS
C:\DOS\MOUSE
```

Enregistrez celui-ci sous le nom <AUTOEXEC.BAT>. Notez qu'avec cet <AUTOEXEC>, comme on l'appelle, vous n'aurez pas de son. Reportez-vous à la notice de votre carte sonore pour savoir ce qu'il faut ajouter dedans. Quand vous avez fini, relancez votre ordinateur en laissant votre disquette à l'intérieur du lecteur. Si vous n'y connaissez pas grand chose, c'est assez aléatoire. Une méthode plus sûre, si vous disposez de Dos 6, consiste à taper simplement à l'écran <MEMMAKER> et de faire <return> à chaque fois que l'on vous demande quelque chose. Il faut savoir que, si vous installez Windows, il place spontanément pas mal de trucs dans vos fichiers. En définitive, il faut vous y habituer. Si vous avez acheté un

Tribune libre

N'oubliez pas de nous envoyer vos réactions sur le thème lancé le mois dernier : « La pratique des jeux vidéo permet-elle de développer certaines facultés ? Cette activité peut-elle être assimilée à une drogue ? » Donnez-nous vos réponses sur Minitel 3615 GEN4, tapez *AVIS.
Ou écrivez à : Génération 4 — Courrier du Teignard, thème du mois — 5-7, rue Raspail — 93108 Montreuil Cedex.



Vos réactions sur le 3615 GEN4

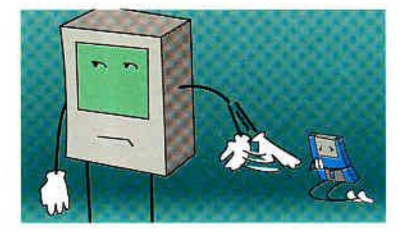
Si vous souhaitez réagir aux articles et aux tests parus dans *Génération 4*, n'hésitez pas un instant : branchez votre Minitel sur le 3615 GEN4 et tapez *REV pour accéder à la revue de presse. Les réactions les plus intéressantes seront reprises dans le courrier...

Demandez les anciens numéros !

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous demander de quelle manière se procurer les anciens numéros de *Génération 4*. Cela se fait uniquement par le Minitel, 3615 GEN4. Tapez « *VPC » (vente par correspondance) et choisissez « Anciens numéros de *Gen4* ». Et voilà ! Si vous n'avez pas de Minitel, je vous rappelle qu'il est absolument interdit d'utiliser celui du boulot même si ça ne vous coûte pas un rond (enfin, vous faites comme vous voulez). Si vous êtes trop jeune pour avoir un Minitel et pour travailler, demandez à vos parents. Vous faites d'une pierre deux coups : vous n'avez rien à faire mais, en plus, vous ne payez pas... Idéal, non ?

PC, procurez-vous également un bouquin sur Dos pour en comprendre toutes les subtilités et les immenses ressources. ■

Brisons un rêve



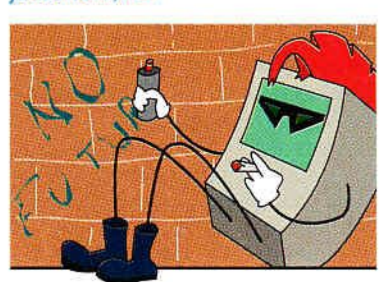
Cher *Gen4*, Ça fait plus de deux ans que je te lis et tu me plais toujours autant. Ce n'est pas parce que j'ai trente balais que je n'aime pas jouer... Toutefois, je crois que je vais devenir fou. Je t'explique : je viens d'acheter Indycar et il refuse absolument de se lancer. J'ai essayé toutes les configurations mémoires possibles et imaginables (j'ai un Dos 6.0) : quand je lance le jeu, il affiche deux lignes de baratin et puis plus rien. Micro bloqué ! Je suis obligé alors de rebooter par le reset parce que le <Control-Alt-Del> ne marche également plus. Que faire ? Dites-moi ce que j'ai oublié afin que je ne me jette pas corps et âme par la fenêtre... (Christian Bain, France)

Mon cher Christian, Si tu veux vraiment un conseil, suis ton instinct. Jette-toi par la fenêtre ! Tu nous a donné un listing très complet de tous les renseignements dont tu pouvais disposer... Force est de constater que tu es probablement tombé sur un problème rare mais pas inexistant : l'incompatibilité. En effet, lorsque tu achètes un PC, on te dit toujours que c'est un compatible PC. Cela signifie que la machine est compatible à un certain pourcentage avec les PC d'IBM, qui sont censés être la référence. Cette compatibilité se situe souvent aux alentours de 99,9 %. Tu as donc un jeu sur mille qui ne tourne pas sur ta bécane. Cela nous est arrivé avec Sim City, et un ou deux autres programmes dont je ne me souviens plus le nom, sur une de nos machines. Il faut te faire une raison : certains softs ne tourneront jamais sur ta bécane à moins que tu ne changes la carte mère. Sur cette bonne nouvelle, nous te transmettons nos condoléances les plus sincères... ■

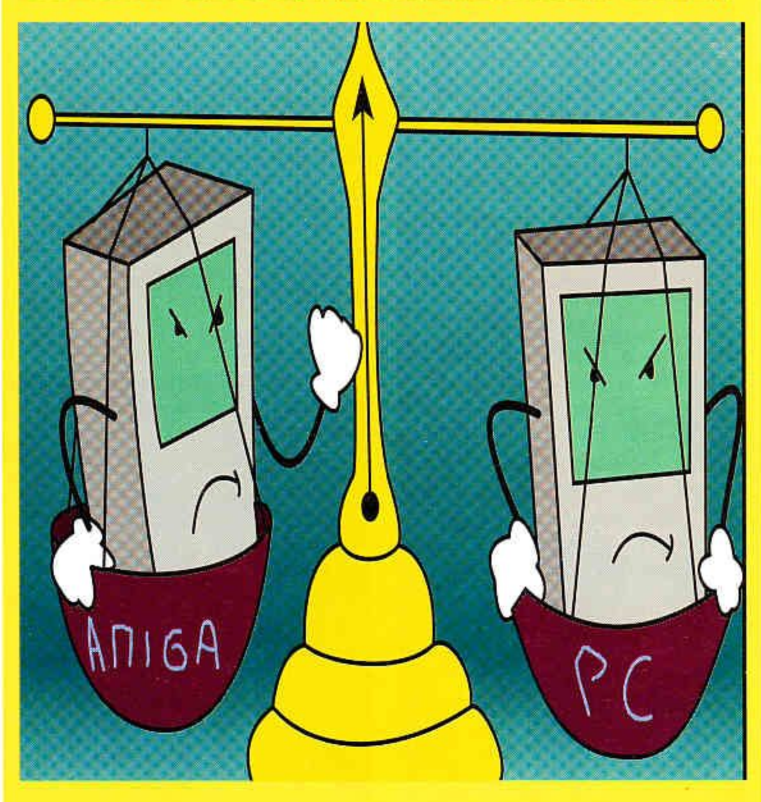
ST is not (yet) dead !

Salut *Gen4*, Je vous écris pour vous dire que votre magazine est hyper. J'aimerai vous poser deux questions : est-ce que la cartouche Ultimate Ripper a les mêmes fonctions que l'Action Replay ? Quand le ST sera vraiment mort, est-ce que vous continuerez à sortir des démos ST ? (Bruno Masure, Biganos)

Salut à toi, En ce qui concerne ta première question : Non ! La fonction de l'Ultimate Ripper est d'interrompre n'importe quel programme pour récupérer de la musique ou des images dans le code... Pour ce qui est de la mort du ST, il est probable que lorsque plus rien ne sortira dessus, nous ne serons plus en mesure de sortir des démos. Même si nous n'en sommes pas encore là, il faut bien avouer que nous avons de plus en plus de mal à trouver ne serait-ce que des domaines publics (et je ne parle même pas de démos jouables...). ■



J'ai deux amours...



Bonjour à tous, Étant un fervent admirateur de votre magazine, j'espère de tout cœur que vous allez m'éclairer sur ces questions : j'hésite entre un Amiga 4000 et un PC 486, pouvez-vous m'aider à choisir ? Est-ce que Night Trap est prévue sur CD32 ? Le boîtier connectant un Amiga à la CD32 sera-t-il un bon produit ? (Damien Ferrié, Saint-Émilion)

Bonjour toi tout seul, Pour répondre à ta première question, tout dépend ce que tu comptes faire avec ta bécane. Si tu t'en sers principalement pour jouer, les PC commencent maintenant à avoir une bonne avance sur les machines de Commodore. Si tu t'en sers également pour des applications professionnelles, le PC s'impose aussi comme la machine idéale. Par contre, si tu comptes faire beaucoup de graphismes, il faut plutôt investir dans un Amiga. Pour avoir toutes les machines ici, je peux te dire que l'on pique dix fois plus de crises de nerfs avec un PC qu'avec un Amiga. En effet, les problèmes de config et de compatibilité des matériels sont très fréquents. En compensation, le PC nous permet de jouer aux jeux les plus fantastiques (il suffit de voir la tête de Didier qui attend Ultima VIII tous les jours pour comprendre que, si on touche à son PC, on s'expose à la très célèbre et ô combien redoutée « colère du nain »).

En ce qui concerne Night Trap, il est disponible à l'heure actuelle uniquement sur 3DO. Il doit arriver d'une seconde à l'autre sur Mega CD (avec une fenêtre beaucoup plus petite, une définition plus faible, beaucoup moins de couleurs, mais entièrement en français). En ce qui concerne la version CD32, après avoir fait des recherches rapides à la rédac : personne ne semble en avoir entendu parler. Désolé...

Pour le boîtier connectant un Amiga à la CD32, il faut savoir que pour l'instant le seul projet de Commodore était de mettre au point un boîtier à placer sous le CD32. On pourrait y connecter un clavier, une souris... Malheureusement, le projet ne semble pas avancer et Commodore s'oriente vers un autre produit (uniquement sur A1200 et A4000) qui permettrait de transformer sa machine en CD32. Bref, on garde le même principe mais dans l'autre sens. Pourquoi ? On pense que c'est parce que Commodore a vendu plus de 1200 que de CD32. Ainsi, il est plus avantageux pour la société de vendre un appareil transformant un 1200 en CD32 que le contraire. Pour ce qui est de savoir si le produit est bon, il faudrait déjà qu'il existe... ■

Le cru Loriciel 94

Après avoir axé son année 93 sur le pôle console, Loriciel revient en force sur le marché micro et, plus précisément CD. Annoncé pour mai et juin, voici les deux titres forts de l'année 93 repris et déclinés sur laser : Entity et Jim Power !

L'actualité est encore chargée ce mois-ci, au menu des news : une petite visite incroyable chez Bullfrog, des tas de news sur le hardware, sans oublier tous les jeux des mois à venir. Merci qui ?

Antemis est de retour !

Entity • Loriciel • CD-Rom PC • fin avril



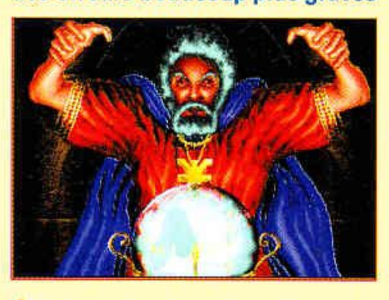
▲ *La rencontre finale avec le démon Entity se déroule dans des décors impressionnants.*

Entity est un jeu d'arcade qui a fait coulé beaucoup d'encre lors de sa sortie. Il faut dire que l'héroïne, toute bardée de cuir, a fait un certain effet sur la gent masculine. Malgré des formes un peu trop généreuses, l'apparition d'une héroïne a aussi intéressé de nombreux joueurs. Loriciel s'apprête donc à sortir une version améliorée qui propose aux joueurs pas mal d'innovations. En premier lieu, et il s'agit d'une grosse annonce, sortira une version « normale » puis une version MPE développée suite à la sortie de la carte Reel Magic. Il faut dire que d'ici la fin d'année, de nombreuses autres cartes MPEG pour PC sont prévues à des prix abordables (moins de 3 000 francs). Pour cette adaptation, une équipe de tournage a été recrutée, ainsi que des acteurs pour filmer diverses scènes qui apparaîtront dans le jeu. Vous verrez ainsi en chair et en os l'héroïne, Antemis, mais aussi son père, un vieillard impressionnant de sagesse et un fidèle compagnon en la « personne » d'un faucon. Il s'agit bien sûr de l'introduction du jeu, mais également de diverses interventions du père pour vous aider, et de quelques autres scènes pour les moments importants. Le film a été tourné, dans la forêt de Vincennes et dans une carrière désaffectée, avec des professionnels. Le résultat final est de qualité. On remarque d'ailleurs que certaines libertés ont été prises par rapport au script initial. Ainsi, et malheureusement pour nous, la tenue d'Antemis est très raisonnable. Quelques scènes ne correspondent pas au jeu, mais ce ne sont là que des détails. Il y a des erreurs beaucoup plus graves

Une version très libre bourrée d'innovations...



▲ *La dinomania continue à faire des victimes !*



▲ *Voici le mari de Madame Irma, la célèbre voyante.*

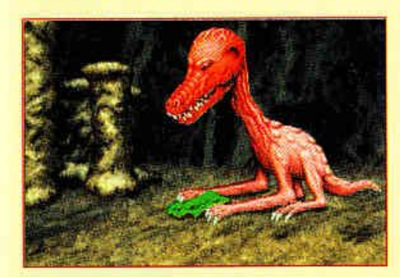


▲ *Rosanna Arkett elle-même pour un jeu français !*



▲ *Le jeu vidéo et le cinéma sont de plus en plus prôche*

dans certaines grosses productions (*Demolition Man* : l'œil vairon de Snipes, change de côté pendant le film !), mais cela n'a pas beaucoup d'importance. Si la version parlée de ces scènes est en anglais, des sous-titres en français sont heureusement prévus. L'histoire vous place en effet dans la peau d'Antemis, une guerrière dotée de pouvoirs occultes qui doit affronter un démon redoutable. Vous devez donc l'aider à retrouver cinq morceaux d'une arme mythique, éparpillés à travers autant de zones gardées par de redoutables créatures. Au programme de votre long périple : bonus, armes et surtout ennemis bien étranges. Des scènes intermédiaires, ainsi que quelques animations, ont aussi été ajoutées au programme initial. De même, lorsque vous récupérez des morceaux de parchemins, contenant des indices précieux,



▲ *Voici une des sales bestioles que vous devez éliminer.*

vous avez droit à des scènes animées ou filmées, suivant la présence ou non d'une carte MPEG. Une autre nouveauté vient du manuel : il est intégré au programme sous une forme hypertexte. Vous pouvez ainsi accéder à des tonnes d'informations, aussi bien sur le maniement du jeu que sur des éléments qui apparaissent dans les niveaux. Pour chaque mot important, vous avez droit à une description, ou une explication, agrémentée d'une animation et de voix en français ! ■



▲ *L'intro commence dans une base secrète ultramoderne.*

Jim a du fil à retordre

Jim Power • Loriciel • CD-Rom PC • fin juin

Jim Power, ou comment utiliser un même programme et le décliner sur plusieurs années, a bénéficié des techniques apprises sur les précédentes productions CD de Loriciel pour bénéficier de nombreuses améliorations de qualité. Le soft PC était déjà assez novateur, avec des niveaux supplémentaires

Une durée de vie prolongée avec des mégaboss

(dont certains en mode 7) et une réalisation exemplaire. La plus grosse nouveauté était le système de 3D, assez incroyable, qui donnait au jeu une profondeur et un relief totalement inconnu auparavant. La version CD ne pouvait pas se contenter d'être une simple adaptation. Loriciel a profité de la place offerte par le support pour y ajouter des tonnes de nouveautés. Le jeu comporte de nombreux nouveaux niveaux, avec plus de mégaboss, pour offrir à tous des heures d'amusement.

Même dans les niveaux en vue de dessus, jusqu'alors dépourvus de boss, vous avez maintenant la désagréable surprise d'en voir la sortie bloquée par un gros méchant monstre très impressionnant. Le jeu est ainsi crédité d'une durée de vie quasiment doublée ! En outre, le joueur a une certaine liberté pour choisir l'ordre des niveaux. La carte permet en effet d'accéder au quatre mondes avec, pour chacun, trois zones à finir pour accéder au suivant. Les musiques réellement CD s'occupent de remplir correctement les centaines de mégaoctets restants, tout en laissant des dizaines de mégas pour de nombreuses scènes réalisées sous 3D Studio. En plus de l'intro, vous avez à peu près quatre autres séquences pour un total d'une vingtaine de minutes de film incroyable. Les graphistes de Loriciel ont passé de nombreux mois à se perfectionner sur l'utilisation de cet outil et, comme vous pourrez le constater, leurs efforts ont été couronnés de succès. Il ne nous reste plus maintenant qu'à attendre plus de précision sur la suite de la production Loriciel, avec d'autres titres CD, pour l'instant top secret. ■

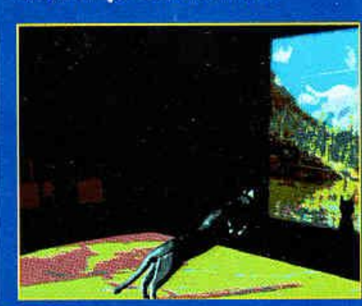


▲ *Certaines scènes permettent de comprendre le succès d'Entity !*

Besoin d'amour !



Les graphistes se sont tellement amusés avec 3D Studio qu'ils ont carrément réalisé une animation d'une vingtaine de secondes pour présenter le logo de la société. Dans cette présentation, on aperçoit un chat qui, en jouant et en poursuivant une balle dans une salle de cinéma, pénètre dans l'écran de projection. Il se transforme alors en logo, celui de Loriciel. Après avoir visionné cette séquence de présentation, un psychanalyste du Cercle de psychanalyse freudienne l'a longuement analysé. Il nous a ainsi décrit dans le détail qu'un énorme



besoin d'amour maternel inversé est à l'origine de cette séquence. Après deux heures d'analyse de ce logo nous avons conclu que le seul véritable point intéressant à retenir de cette animation, c'est qu'elle est carrément superbe !

Pioneer entre dans la danse

La compagnie Pioneer vient de lancer sur le marché américain la Laser Active, une nouvelle console de jeux vidéo à base de vidéo disque. La machine, dans laquelle se glisse un module qui la rend compatible avec la Mega Drive ou la PC Engine de NEC, reconnaît les laserdiscs et les CD audio.

La Laser Active peut donc lire, au choix, les jeux Mega Drive, Mega CD et PC Engine. Quel intérêt me direz-vous ? Aucun, je vous l'accorde… sauf que, de par se fonction de laserdisc, la Laser Active propose des jeux du genre de Dragon's Lair ou de Mach 3, pour ceux qui se souviennent du temps où les jeux d'arcade laserdisc avaient envahi les salles de jeux. Le nouveau format, nommé Mega LD (pour ceux pilotés par une Mega Drive) ou LD-Rom 2 (pour ceux pilotés par une PC Engine), permet de mêler les images du laserdisc aux sprites gérés par la console en question… Du coup, la qualité des décors est absolument époustouflante : il s'agit de véritables films en images de synthèse sur lesquels les sprites apparaissent… C'est somptueux ! Les inconvénient sont le peu de variété de ce type de jeu et la durée de vie limitée car le trajet que vous effectuez est toujours le même. Déjà disponible aux États-Unis, Pioneer annonce déjà la sortie en Angleterre de cette nouvelle console. Pour la France, il faut patienter encore un peu… On n'a pas résisté à la tentation de vous présenter les premières images des jeux de la Laser Active. ■

High Roller Battle

Le jeu est au format Mega-LD. C'est une simulation d'hélicoptère (disons plutôt un shoot'em up qui se déroule à bord d'un hélicoptère). Vous ne dirigez à l'écran que le viseur. Vous pouvez cependant sélectionner à tout moment l'arme à utiliser . C'est donc une sorte d'Operation Wolf avec des décors en images de synthèse rappellent les simulations de vol militaire. ■





Pyramid Patrol

Voilà un shoot'em up Mega LD qui se déroule dans une pyramide, à bord d'un vaisseau spatial. Imaginez Microcosm en cent fois plus beau et vous aurez une idée du résultat. Un seul point noir, les sprites Mega Drive, qui sont assez laids (par rapport à ce qui se fait habituellement sur la console). On remarque aussi un manque d'interaction entre les décors (splendide, au risque d'insister un peu trop…) et le jeu. ■

Des jeux pour la Laser Active

• Rocket Coaster est un jeu Taito au format LD-Rom 2 dans lequel vous devez tester des roller-coasters délirants. Le premier niveau se déroule dans un paysage médiéval, le second dans une ambiance « pirates des Caraïbes » et le dernier dans le futur. Le but est de rester sur la piste en évitant les obstacles et en ramassant les bonus. C'est très beau !



• Space Berserker est un jeu pour les fans de Galaxian 3. Ce jeu Mega LD est aussi beau que le fameux jeu de Taito : on y contrôle donc que le viseur, mais c'est franchement splendide ! Reste que la durée de vie, comme d'habitude, est plutôt limitée.



• Vajra, au format LD-Rom 2, est un shoot où vous combattez des robots géants à la Goldorak dans des décors en images de synthèse. Les sprites de la PC Engine sont somptueux et les couleurs métalliques très bien rendues… On en redemande ! Un des meilleurs jeux pour la Laser Active.



OUTPOST™

REBATISSEZ LA CIVILISATION HUMAINE DANS L'ESPACE

Vous êtes plongé 50 ans dans le futur. La Terre va être détruite. Vous disposez de notre technologie de pointe en matière d'exploration spatiale par fusion nucléaire. Vous devez l'utiliser pour lancer des sondes, choisir de nouvelles planètes habitables et établir des colonies. Vous ferez ensuite appel à la nanotechnologie pour construire des robots et des centres de recherche.

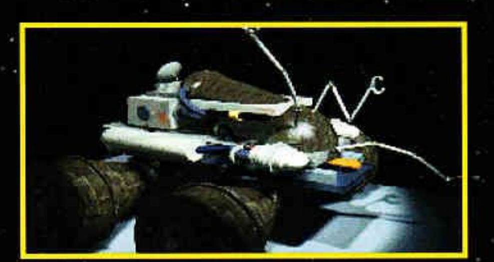
Lorsque vous aurez réussi à implanter votre colonie, votre tâche consistera à maintenir vos colons en vie et en bonne santé. Facile, pensez-vous ? Attendez-vous à des conditions atmosphériques hostiles et à devoir disputer à des colonies ennemies les ressources vitales . Cette lutte acharnée fera de chaque jour de survie une victoire. Bonne Chance !



Une interface réalité-virtuelle vous permet de bâtir votre colonie et de contrôler sa croissance



Analyser la situation actuelle de votre colonie



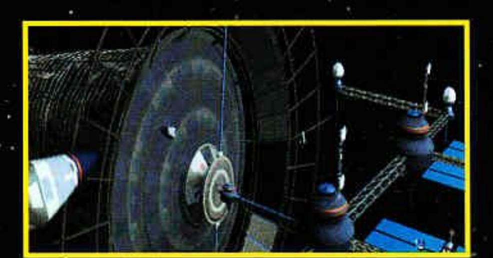
Vous pourrez construire un grand nombre de robots, tels que des Robots Exploreurs, Robots Mineurs et Robots Buldozers



Des graphismes en 3-D époustouflants

CARACTÉRISTIQUES :

- Basé sur les recherches de la NASA en sciences des planètes, robotique, terraforming et conception de vaisseaux spaciaux interstellaires.
- Simulation sophistiquée de colonisation interstellaire.
- Un photo-réalisme sans précédent grâce à des graphismes en 3-D époustouflants.
- Voix CD ROM et textes entièrement en Français. Bande son stéréo originale et effets sonores digitalisés.



Commencez votre périple sur le Vaisseau-Mère



Alimentez-vous en hydrogène sur Jupiter

OUTPOST est disponible sur PC CD ROM (version PC HD très prochainement)

«Les graphismes sont superbes» - *Génération 4*

«Outpost est absolument magnifique» - *Joystick*



25 rue Jeanne Braconnier 92366 Meudon-La-Forêt Cedex
Tél : 46 30 99 57 - Service Consommateur 46 30 13 89

Une Production
SIERRA®

Ingénieur multimédia

Sous l'égide de l'Esiee (École supérieure d'ingénieurs en électronique et électrotechnique) et de L'INA (Institut national de l'audiovisuel), un mastère en ingénierie multimédia vient de se créer. La première promotion sera lancée en octobre. Ingénieur multimédia, un métier d'avenir ?

Les sons de la Terre

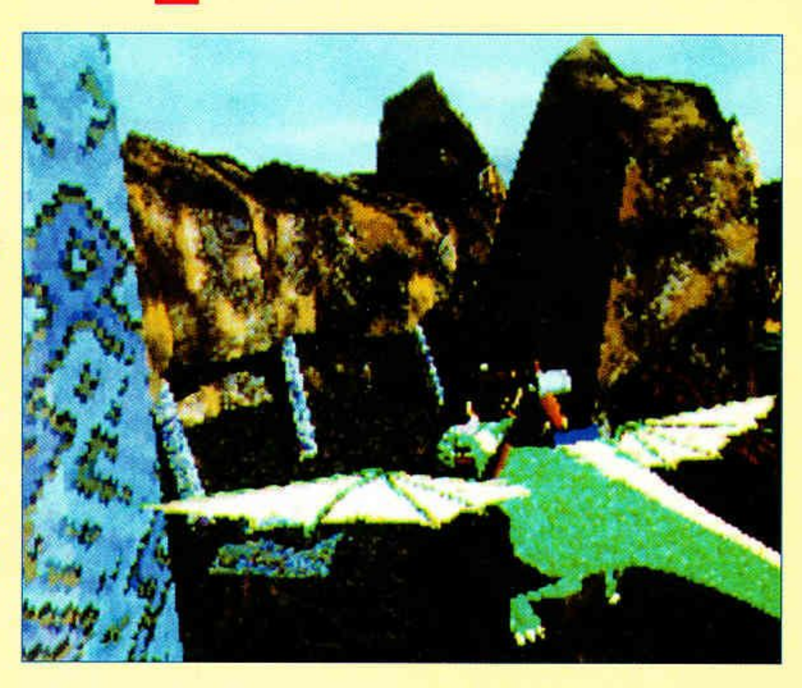
Une version française des instruments de musique de chez Microsoft vient de paraître sur CD-Rom PC. Chaque instrument dispose d'une fiche technique qui explique son fonctionnement avec une banque sonore. Un historique explique les filiations entre les instruments.

Voyager dans un fauteuil

Arborescence vous propose de visiter les grandes villes ou des pays de rêve sans bouger de chez vous. Grâce à cette gamme de CD-Rom double format Mac et PC, vous en connaîtrez plus sur Paris ou Mexico que les autochtones du crue. Une visite guidée d'une ville ou d'un pays par CD. Les grands monuments, l'architecture, la vie courante, les grandes avenues, rien ne vous sera caché. Un autre avantage, le CD est en plusieurs langues : français et anglais pour Paris, français, anglais et espagnol pour Mexico. Une excellente initiative.

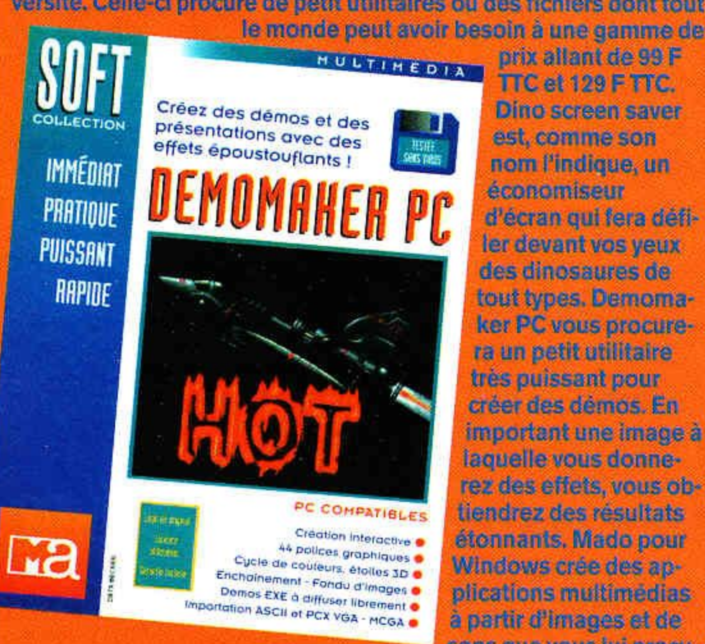
Saturn et Jupiter

Décidément, Sega a décidé d'étonner son petit monde. Le projet Jupiter vient d'être officiellement annoncé aux côtés de la Saturn. Pour ceux qui y perdent leur latin : rappelons que la Saturn est une console prévue initialement comme une 32 bits équipée d'un port cartouche et d'un CD-Rom. La petite sœur, Jupiter, serait la même console sans CD-Rom et donc moins chère. Les deux bécanes doivent sortir en novembre au Japon et, aux vues des premières photos, ça va faire très mal... On découvre ainsi un shoot'em up en 3D à dos de dragon, entièrement en texture mapping ; un Virtua Soccer très efficace et un Virtua Fighters tout aussi beau que l'original des salles d'arcade. Le plus attendu des premiers jeux sera sans doute Daytona, une adaptation du plus fantastique jeu d'arcade de course automobile... ■



Applications, pas chères et efficaces

La gamme Soft Collection de Micro Application étonne par sa diversité. Celle-ci procure de petit utilitaires ou des fichiers dont tout le monde peut avoir besoin à une gamme de prix allant de 99 F TTC et 129 F TTC. Dino screen saver est, comme son nom l'indique, un économiseur d'écran qui fera défiler devant vos yeux des dinosaures de tout types. Demomaker PC vous procurera un petit utilitaire très puissant pour créer des démos. En important une image à laquelle vous donnerez des effets, vous obtiendrez des résultats étonnants. Mado pour Windows crée des applications multimédias à partir d'images et de sons que vous lui procurez. Action Collection est un petit studio sonore qui vous permet de modifier de bien des façons des sons Windows au format WAV. Bien d'autres produits sont disponibles dans la gamme. ■



Les grands hommes

L'INA (Institut national de l'audiovisuel) lance sur CD-Rom Macintosh, et en septembre sur PC, les 200 personnalités de la politique internationale. Le CD regroupe les archives du Monde et de l'INA sur les grands hommes de la politique depuis le début du siècle. En tout, plus de 250 portraits, 200 biographies et 100 synthèses d'événements qui représentent plus de 4 000 feuillets écrits. De même 110 documents vidéo, 130 photos et 30 documents sonores sont disponibles. Sur chaque homme politique, vous disposez d'une biographie, d'articles de presse ayant traits à sa carrière et parfois des discours les plus connus. Il a bien fallu faire un choix entre tous les hommes politiques du siècle. Celui-ci a été effectué en fonction de trois critères : l'exercice effectif du pouvoir ou d'une puissance légale ou illégale (pendant une certaine période ou lors d'événements historiques), la capacité à illustrer des expériences nationales originales, et celle à symboliser des valeurs ou des idées politiques à vocation universelle. Voici une source d'informations qu'il ne faut surtout pas dédaigner... ■



La gamme de jeux CD la plus innovante et la plus complète

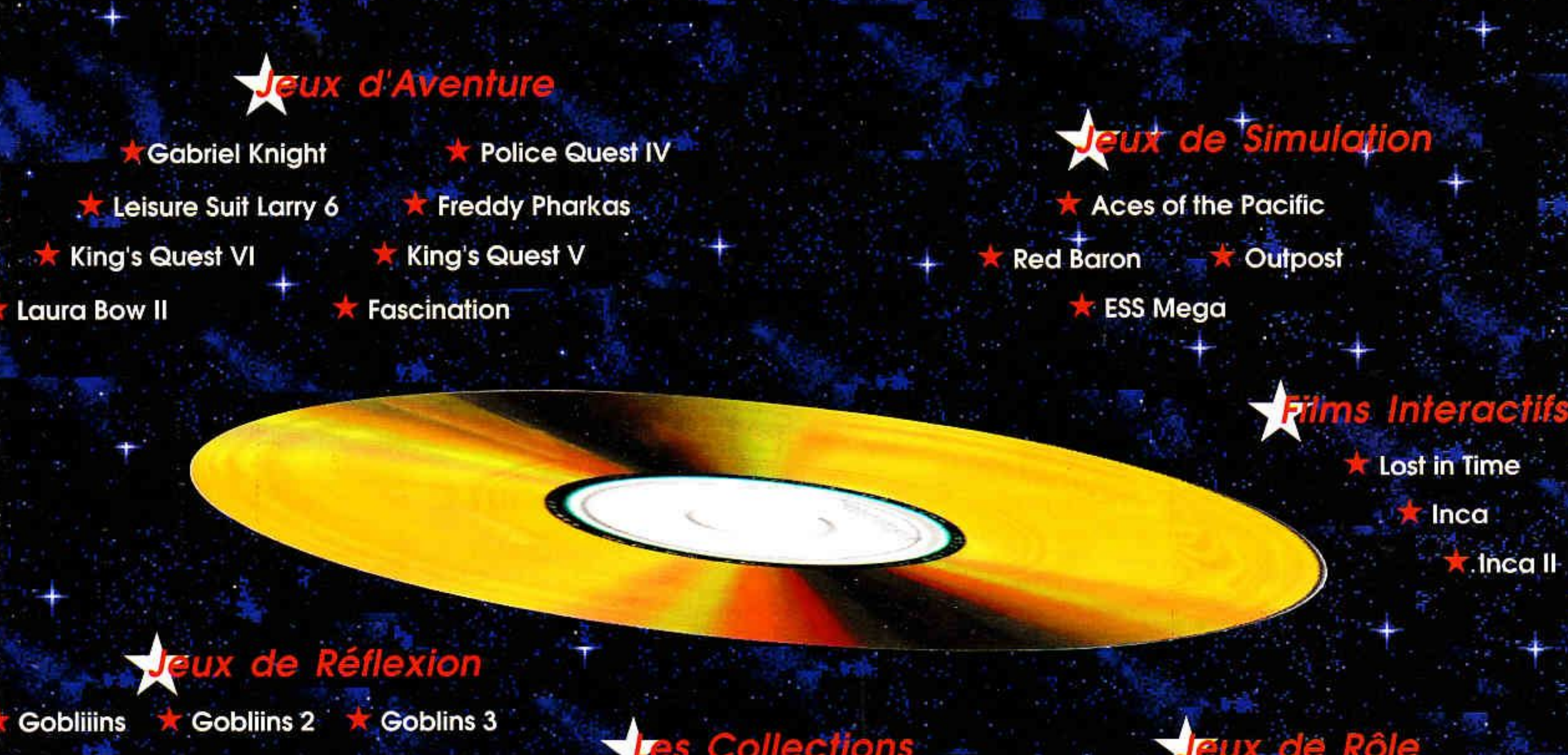
Satisfaction Garantie ou Jeu échangé !

Jeux d'Aventure

★ Gabriel Knight ★ Police Quest IV
★ Leisure Suit Larry 6 ★ Freddy Pharkas
★ King's Quest VI ★ King's Quest V
★ Laura Bow II ★ Fascination

Jeux de Simulation

★ Aces of the Pacific
★ Red Baron ★ Outpost
★ ESS Mega



Films Interactifs

★ Lost in Time
★ Inca
★ Inca II

Jeux de Réflexion

★ Gobliiins ★ Gobliins 2 ★ Goblins 3
★ Sid & Al's Incredible Toons

Les Collections

★ The Leisure Suit Larry Collection
★ The Space Quest Saga ★ Saga of Aces

Jeux de Rôle

★ Betrayal at Krondor
★ Quest for Glory IV

Nous vous garantissons une entière satisfaction des jeux CD Sierra, Dynamix et Coktel Vision. Si vous n'êtes pas satisfait, nous échangeons votre jeu !

Pour plus d'information, contacter :
Service Consommateur Coktel Vision : Tel (1) 46 30 13 89

Conditions :
1. Cette offre est valable jusqu'au 30 Septembre 1994
2. Un seul échange par personne et par foyer
3. Le produit doit être retourné en bon état et dans son emballage d'origine
4. Le produit devra être retourné avec ticket de caisse et coupon de garantie dans les 21 jours qui suivent la date d'achat
5. Cette offre s'applique uniquement aux jeux CD SIERRA, DYNAMIX et COKTEL VISION (catalogue disponible sur demande)

Je désire recevoir le catalogue CD ROM de Sierra

NOM : ______

Prénom : ______

Adresse : ______

Ordinateur : ______

______

______

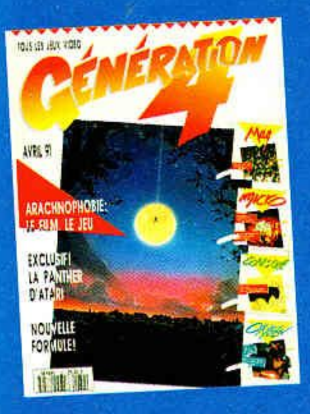
COKTEL VISION
Parc Tertiaire de Meudon
27-29 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon La Forêt Cedex
Tél. : (1) 46 30 99 57

Productions


Productions


Productions

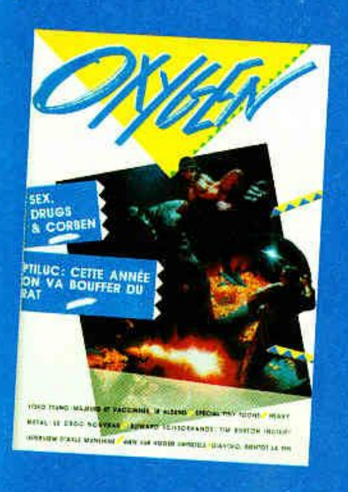

Il y a trois ans déjà...



Allez, on se fait un petit coup de calgon. Pour les antiquités qui, comme nous, étaient déjà passionnées par *Génération 4* au mois d'avril 1991, voici un rappel de ce qui à l'époque était testé ou faisait rêver tout les joueurs. Un retour en arrière édifiant, aussi bien pour voir l'évolution fulgurante des jeux que celle de votre magazine préféré ! Visez-moi cette mise en page !

Oxygène... Oxygen !

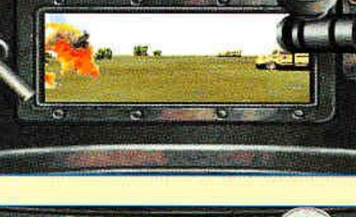
Vous souvenez-vous de cette rubrique Oxygen ? Totalement novatrice, elle traitait de tout avec des articles sur des films, des livres, des BD... Que de chemin parcouru et ce n'était qu'un début !



Le jeu le plus long...

Across the Rhine • Microprose • PC • mai







Il y a bientôt cinquante ans, le 6 juin 1944, se déroulait sur les plages de Normandie le plus grand débarquement de tous les temps. Les ancêtres normands de Yann s'en souviennent encore, c'est vous dire ! Microprose, le spécialiste des simulations militaires, s'apprête à fêter dignement ce cinquantenaire. Depuis le célèbre M1 Tank Platoon, la société ne s'était plus aventurée dans cet exercice délicat qu'est la simulation de blindés, laissant le champ libre à Empire avec les Team Yankee, Pacific Island et Campaing 1 et 2. La réaction était prévisible. Elle est même annoncée pour le printemps avec Across the Rhine. Un titre qui résume bien le contenu du programme.

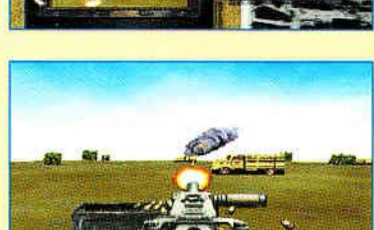
À chacun sa vocation !

Le théâtre des opérations se situe cette fois juste après le débarquement des alliés. Le joueur peut aussi bien revivre cette sanglante époque du côté des Américains que de celui des Allemands. Traverser la France pour se diriger vers Berlin ou endiguer la marée alliée, à chacun sa vocation ! Le jeu se déroule sur plusieurs niveaux, suivant les exigences des joueurs. Commandant des forces armés ou simple artilleur dans un blindé : vous découvrez toutes les subtilités de la guerre et du maniement de nombreux chars dont le célèbre M4 Sherman ou le fabuleux Panther allemand ! Le soft est prévu aussi bien en mode 320 x 200 qu'en mode 640 x 480 en 256 couleurs. L'originalité du jeu repose sur une approche complexe via un système de multifenêtre très convivial. Vous avez en simultané une vue en 3D, comme dans tout simulateur qui se respecte. Il y a encore une vue tactique et une autre stratégique à des échelles différentes : elles permettent d'appréhender les combats sous un jour nouveau...

De vraies explosions !

La réalisation semble des plus soignées, avec des explosions qui, pour une fois, ressemblent à quelque chose ! Les acharnés de la gâchette se réjouiront des différentes vues proposées : le joueur peut ainsi évoluer d'un poste à un autre pour diriger un artilleur, un mitrailleur ou un conducteur de tank... La 3D possède en outre un certain nombre d'éléments bitmaps qui apporte une touche réaliste aux décors. Bref, le jour le plus long risque bien d'être pour vous celui de l'achat de ce programme prometteur. ■







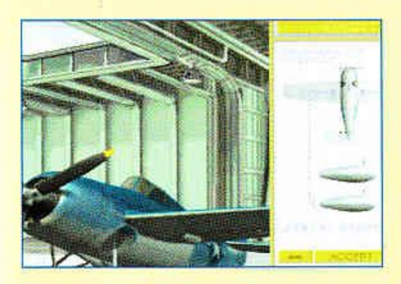




Le Pacifique à feu et à sang

1942 : the Pacific Air War • Microprose • PC • mai

La première version de ce nouveau simulateur made in Microprose ne nous avait donné qu'une vague idée du programme. Une version plus avancée a déclenché une nouvelle guerre entre les Asiatiques (Michel Houng) et les Américains (Gregory Halliday) de la rédaction. Comme son nom l'indique, vous évoluez une fois de plus dans la chaleur des cieux asia-



tiques pour une reconstitution historique de la Guerre du Pacifique, et plus particulièrement de l'année 1942. Les connaisseurs commencent déjà à râler sur ce énième simulateur de vol de la Guerre du Pacifique « qui ne doit apporter rien de plus » ! À ceux-la, je réponds très simplement : « Stop ! »

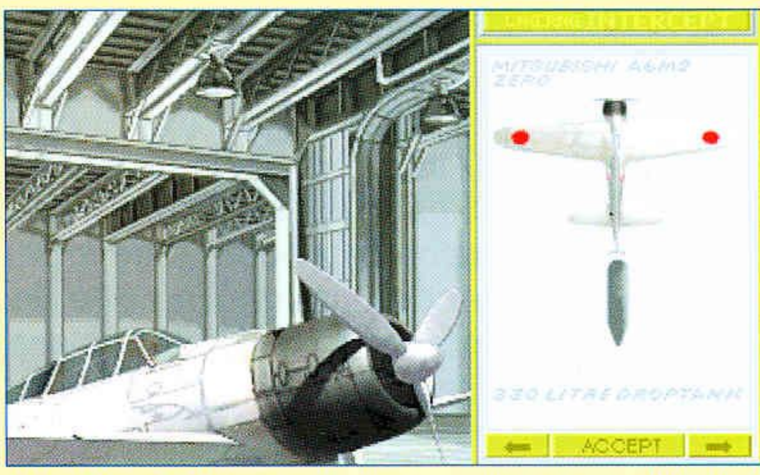
Un choix très vaste

Premièrement, puisqu'il faut commencer par là et qu'on ne peut pas dire zéronement, 1942 permet de jouer aussi bien avec les Américains qu'avec les Japonais. Voici qui offre des possibilités intéressantes. Deuxièmement, pour rester logique avec le premier point : la 3D est certes classique mais elle intègre tout de même des effets de Gouraud sur les textures des appareils

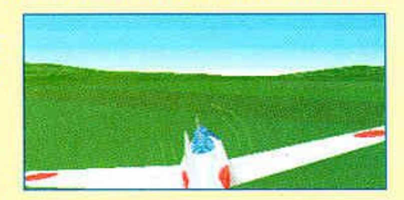








et des bateaux. Troisièmement, qui précède de peu un quatrièmement, le soft possède un éditeur qui permet à chacun de créer ses propres missions suicides comme de reconstituer tel ou tel affrontement, imaginaire ou non. Quatrièmement (je vous l'avais bien dit !), le joueur peut aussi bien jouer des missions



sans aucun rapport les unes avec les autres que participer à une campagne (le choix est vaste : Midway, Mer de Corée, Îles Solomons, Santa Cruz). Sixièmement parce que je n'aime pas le chiffre cinq, vous pilotez de nombreux appareils différents, Nippons ou Ricains, aussi bien des chasseurs, des bombardiers que des torpilleurs ! Cinquièmement, pour faire plaisir au secrétaire de rédaction qui trouve anormal qu'il n'y ait pas de logique dans l'énumération des points suscités (ndsr : c'est vrai, cela faisait désordre), vous pouvez jouer en réseau via un modem ou, plus économique, avec un câble reliant deux ordinateurs. Septièmement, on peut même dire avant-dernièrement, le changement de vue se fait par un système de mouvement de caméra (tout comme dans TFX). Les effets visuels vous en bouchent un coin ! Dernièrement, puisqu'il faut bien y arriver, vous avez à votre disposition un système vidéo pour revoir et enregistrer vos exploits. Si ça ne vous suffit pas, attendez le test. Vous saurez alors, tout comme nous, si toutes ces annonces feront de 1942 : the Pacific Air War un hit ! ■







... il y a toujours trois ans

L'Atari ST était alors tout puissant, avec les tests de Midwinter 2 : Flame of Freedom (Activision), de



Gods (Renegade, tout nouveau label des Bitmap Brothers). L'Amiga était lui en pleine explosion avec des softs de qualité comme Chuck Rock (Core Design), Brat (Mirrorsoft). Le PC commençait à faire une apparition remarquée en tant que machine de jeu avec Leisure Suit Larry 3 en français (Sierra on Line), Sim Earth (Maxis), Eye of the Beholder (SSI).

Ils faisaient un tabac !

Côté Previews, Battle Isle, un wargame futuriste développé par Blue Byte, côtoyait Elf, un jeu d'arcade de chez Ocean et Hunter (Activision), un produit en 3D très original. Les consoles étaient aussi présentes

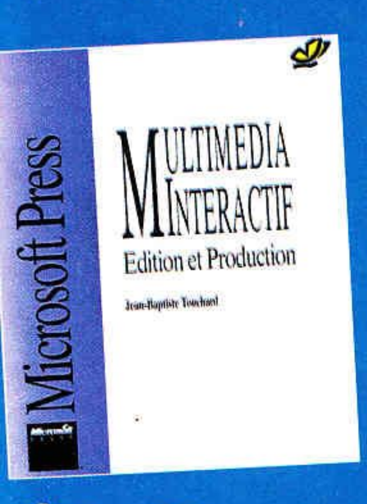


dans *Génération 4*, *Banzzaï* et *Supersonic* n'existaient pas encore, avec de nombreux jeux sur CoreGrafX et SuperGrafX (NEC), mais aussi quelques jeux de qualités sur Game Boy et surtout Mega Drive (Joe Montana Football, PGA Tour Golf...).



Le dixième art ?

Jean-Baptiste Touchard propose, aux éditions Microsoft Press, son livre intitulé Multimédia interactif. Une analyse détaillée de tout ce qu'on appelle le multimédia à travers ses nombreuses utilisations. Une étude allant de l'enseignement des mathématiques aux images de synthèse en passant par le CD-I.



À fond la caisse...

Lankhor vient tout juste d'annoncer pour le mois d'avril une version PC de Vroom multijoueur en mode VGA. Cette nouvelle adaptation comporte douze circuits. Trois types de jeu seront également disponibles : arcade, entraînement et compétition. En mode un ou deux joueurs, il y a toujours autant de plaisir à la clé.

Tout sur Issac Asimov

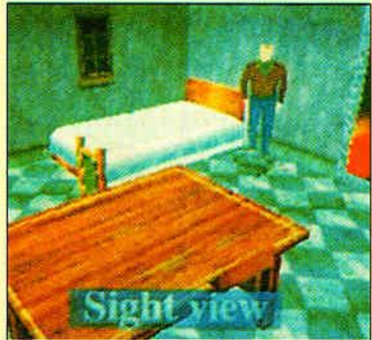
Encore et toujours au stade de projet, Microsoft pense sérieusement créer un CD-Rom PC pour regrouper l'œuvre complète d'Isaac Asimov. Une documentation exhaustive sur les robots selon Asimov sera jointe au CD. À suivre...

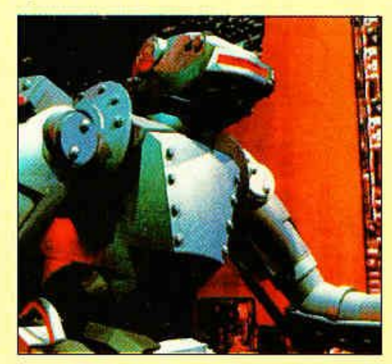
3DO : toujours plus fort !

L'arrivée de 3DO sur le marché japonais est une bonne nouvelle ! Si, si ! La machine étant bientôt disponible, les éditeurs nippons commencent à dévoiler leurs projets. Il y a peu de temps encore, on ignorait que des Bandaï, Capcom, Namco et autres Konami avaient des projets pour la console. Voilà donc les premières photos qui débarquent...

Ça bouge !

Wacky Race est une course de voitures qui reprend les personnages du dessin animé *Les Fous du volant*. Ça promet d'être plutôt agité. Chez Riverhill Soft, on annonce Doctor Hauzer, dont le look rappelle bien celui d'Alone in the Dark d'Infogrames sauf qu'ici on peut changer l'angle de vue ! Chez Synergy, on donne plutôt dans le jeu d'action à la Doom avec Tetsujin, un jeu aux graphismes vraiment somptueux. Japan Data Works présente Fireball, un flipper en 3D qui promet des heures d'amusement. Capcom, on s'en doute, travaille sur Street Fighter II Complete, une version spéciale de son fameux jeu. Dans le même genre, Bandaï peaufine son Ultraman Power. L'arrivée des éditeurs japonais, réputés pour faire des jeux particulièrement jouables devrait faire du bien à une machine qui a besoin de produits mieux finis que les premiers sortis jusqu'à ce jour. ■



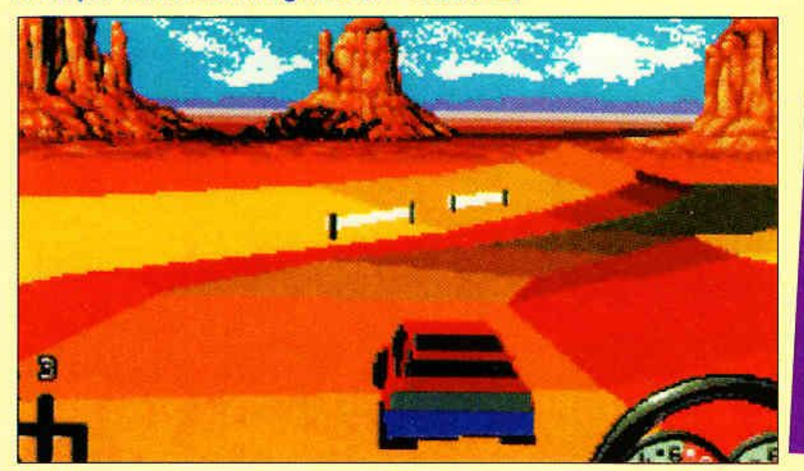






Elite s'y met aussi !

La compagnie anglaise, qui doit bientôt présenter PowerSlide, une course de voitures en 3D sur Super Nintendo utilisant le fameux Chip FX, prépare les versions 3DO et PC du jeu. Les photos que nous vous présentons ici sont celles de la Super Nintendo. Imaginez un peu la même chose avec de la 3D mappée et une vitesse accrue... Ça doit être plus que sympathique ! Le second jeu, prévu cette fois-ci uniquement pour la 3DO, se nomme Virtuoso : c'est un jeu à la Doom, qui est entièrement réalisé sous 3D Studio ■.



Quand y'en a pour l'un, y'en a pour l'autre

On pensait l'annoncer comme le poisson d'avril de cette année, mais Creative Labs nous a coupé l'herbe sous le pied. Il annonce officiellement la sortie de deux cartes 3DO. Tout d'abord, une carte 3DO pour PC, qui permettra de faire tourner tous les programmes de jeu 3DO sur votre bécane. Enfin, une carte PC pour 3DO est également prévue. Elle permettra de faire tourner les programmes CD-Rom PC sur la 3DO. On ne connaît ni les prix, ni les dates de sortie, ni même l'aspect technique de ces deux cartes, mais on peut faire confiance au sérieux de Creative Labs quant à la qualité de ce matériel. C'est promis, on vous en dit plus dès qu'on en sait plus...

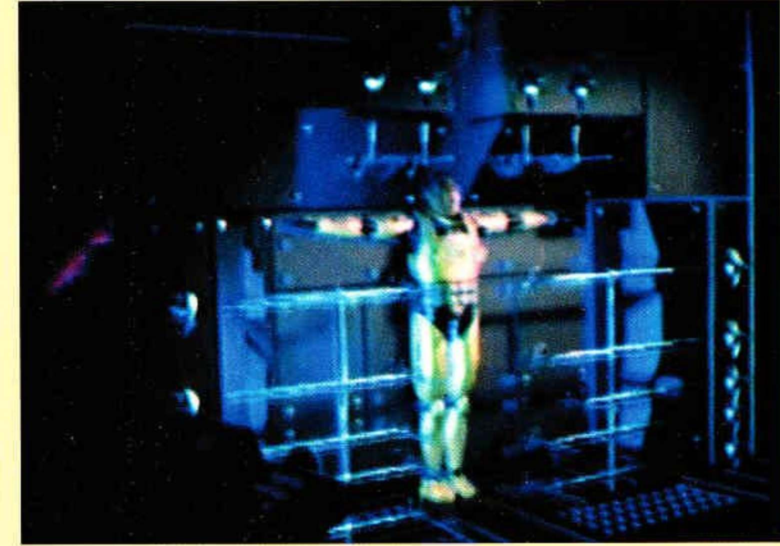
Electronic Arts aime la 3DO

La compagnie américaine supporte de plus en plus la 3DO... Après l'excellent John Madden Football, voici venir pour les mois à venir Road Rash, Shock Wave, PGA Tour Golf, Super Wing Commander et surtout Fifa Soccer...

Super Wing Commander

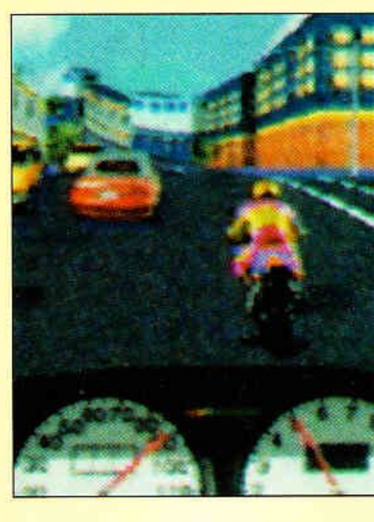
C'est le premier jeu d'Origin pour la 3DO. Au programme, beaucoup de scènes cinématiques. Elles sont splendides et bien plus longues que sur la version PC. De plus, les personnages sont tous animés quand ils parlent et les combats en eux-mêmes sont encore plus rapides et fluides. Le test complet dès le mois prochain... ■





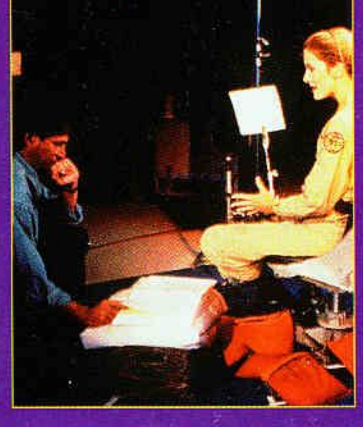
Road Rash

Voilà le fameux hit de la Mega Drive qui déboule sur la 3DO. C'est une course de motos où vous pouvez éjecter les concurrents de leur engin à coups de poing, de pied, de chaîne et de matraque... Un jeu assez sauvage jeu qui commence sur une vidéo Cinepak. Il plonge ensuite le joueur dans une ambiance furieuse. L'adaptation est très proche de la version Mega Drive, en plus beau bien sûr : texture mapping oblige ! Road Rash doit sortir en avril... ■



Shock Wave

C'est le logiciel qui va concurrencer l'excellent Total Eclipse de Crystal Dynamics. Ce shoot them up en 3D devrait être un des classiques de la machine... Si les photos du premier niveau manquent un peu de relief, les suivants s'annoncent plus mouvementés... Jetez un rapide coup d'œil aux photos du tournage de l'intro, ça vous donnera une petite idée de l'ampleur du développement d'un jeu 3DO. La sortie est prévue pour avril... ■







Du pain sur la planche !

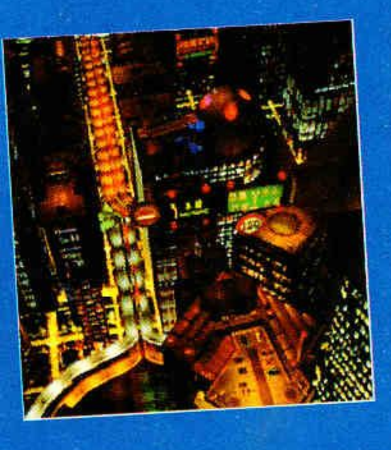
Un label indépendant recherche des développeurs en assembleur 68000, PC et langage C en vue de productions de jeux pour tous les formats CD et les nouvelles machines. Adressez votre CV et vos démos à In Vivo : 53 ter, avenue du Mesnil, 94210 La Varenne-Saint-Hilaire.

Virtuality toujours !

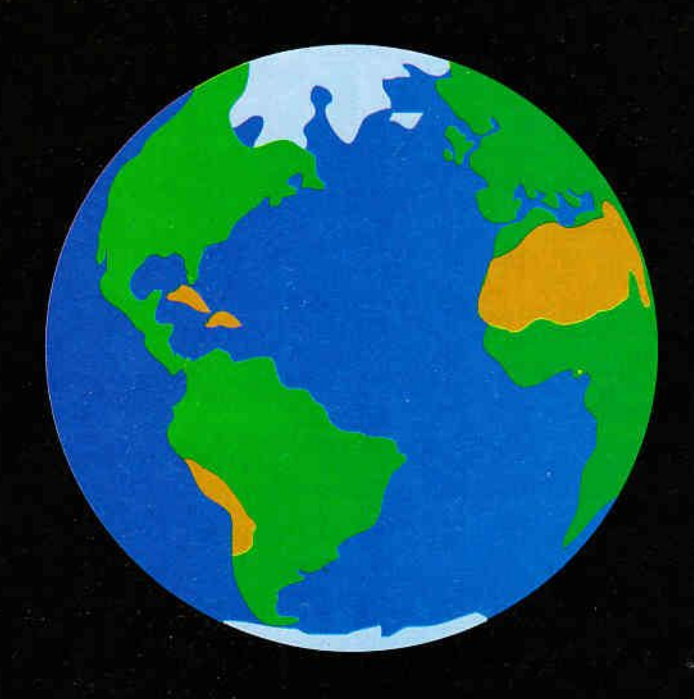
La compagnie anglaise présentait récemment ses nouveaux jeux virtuels, X-Treme Strike, un shoot'em up, et Virtual Boxing, une simulation de boxe qui, pour une fois, est intéressante du fait du mode de jeu virtuel. Notons que, par rapport aux précédentes productions, la 3D est bien meilleure avec une texture mappée et un affichage de l'écran LCD bien plus clair. Nous y reviendrons dès le mois prochain !

Sega à Imagina

Non content d'annoncer de nombreux projets à venir, Sega avait bien des raisons d'être à Imagina. Megalopolice, leur nouveau ride est une visite plutôt agitée d'un monde futuriste à la *Blade Runner*... somptueux ! On vous en reparle bientôt...



NOUS VOUS OFFRONS LA TERRE...



mais les aliens vous feront payer très cher



PRENEZ LA TETE DES FORCES TERRESTRES CONTRE LE FLEAU ALIEN



3615 MICROPROSE • POUR COMPATIBLES IBM PC ET COMMODORE AMIGA

Bientôt sur Jaguar

L'équipe de JPF Import, spécialisée dans et la distribution des nouvelles consoles et de leurs jeux (3DO, Jaguar, CD32, CD-I et Sega CDX), vous permet de retrouver chaque mois la liste des jeux à venir...

on attend

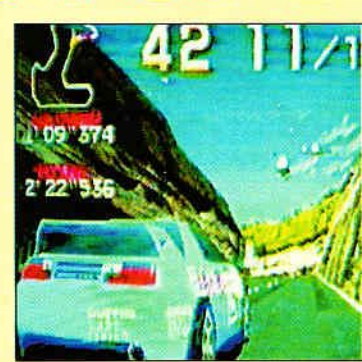
- Al Michael's Hardball (Accolade)
- Alien vs Predator (Atari)
- Alone in the Dark (Infogrames)
- Batman (Atari)
- Battle Morph (Atari)
- Battle Wheels (Atari)
- Battle Zone 2000 (Atari)
- Blue Lightning (Atari)
- Brett Hull Hockey (Accolade)
- Bubsy (Accolade)
- Car Wars (Atari)
- Casino Royal (Atari)
- Barkley (Accolade)
- Checkered Flag (Atari)
- Club Drive (Atari)
- Creature Shock CD (Virgin)
- Doom (ID Software)
- Double Dragon (Atari)
- Dracula Undead (Atari)
- Dungeon Depths (Atari)
- Evidence CD (Microïds)
- Flashback (Delphine)
- Gunship 2000 (Microprose)
- Hosenose & Booger (Atari)
- Jack Nicklaus (Accolade)
- Kasumi Ninja (Atari)
- Mortal Kombat (Acclaim)
- Out of this World (Interplay)
- Pinball Fantasies (21st Century Soft)
- Pitfall : Mayan Adventure (Activision)
- Power Slide (Atari)
- Return to Zork CD (Activision)
- Robinson's Requiem (Silmarils)
- Soccer Kid (Krysalis)
- Space Pirates CD (American Laser Games)
- Star Raiders 2000 (Atari)
- Star Trek : Next Generation (Spectrum Holobyte)
- Tempest 2000 (Atari)
- Tiny Toon Adventures (Atari)
- Ultimate Brain Games (Atari)
- Ultra Vortex (Atari)
- Zool 2 (Gremlin)

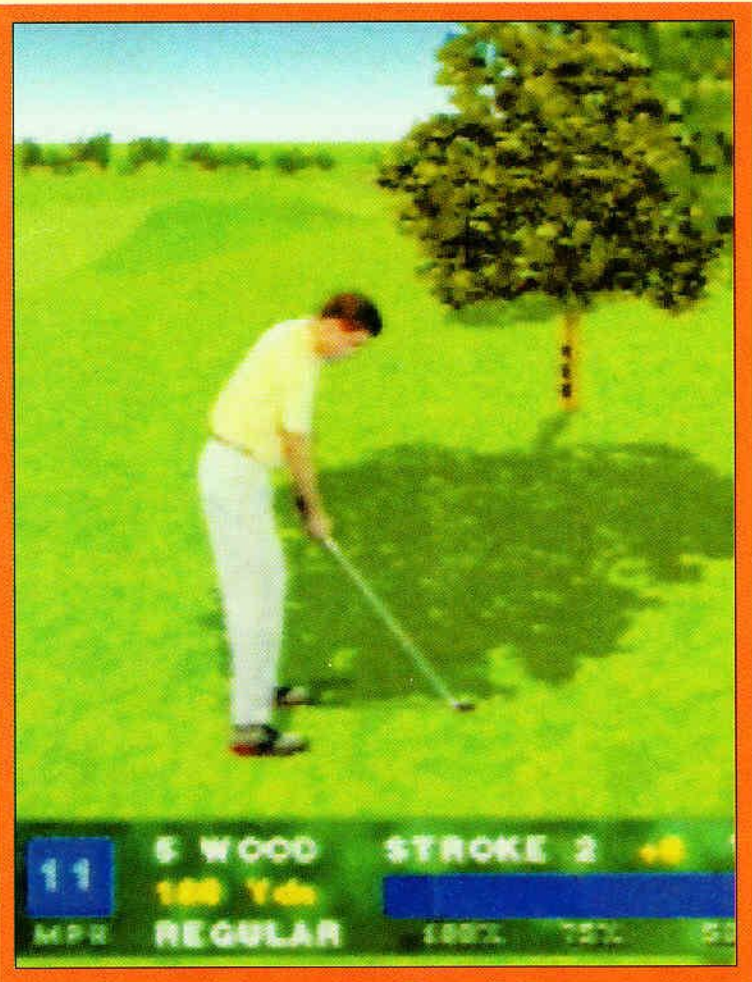
Suite à la page 34...

Electronics Arts et 3DO Forever !

En traînant dans les locaux d'Electronic Arts, nous avons découvert un titre 3DO époustouflant qui n'a pas encore reçu de nom. Il s'agit d'une course automobile, dans la lignée de l'incroyable Ridge Racer de Namco, avec des décors d'un réalisme saisissant et une vitesse qui fait oublier Crash'n Burn... C'est tout dire ! Ce n'est pas tout : Electronic Arts doit éditer près de soixante-dix jeux 3DO pour l'année 94... Vous imaginez un peu la fin d'année qui nous attend ? ■







PGA Tour Golf

Toujours pour avril, PGA Tour Golf est un classique d'Electronic Arts aussi bien sur PC, Amiga, Mac que Mega Drive ou Super Nintendo. Le jeu bénéficie ici de très nombreuses améliorations notamment visuelles : le mapping de texture permet ainsi une vue très réaliste des parcours mais aussi des personnages digitalisés, un survol des greens somptueux et j'en passe... ■



Fifa Soccer

La plus grande nouvelle, c'est la version de Fifa Soccer pour la 3DO. Jamais présenté jusqu'à ce jour, nous l'avons découvert dans les locaux d'Electronic Arts et depuis nous ne dormons plus... Le jeu de foot, qui cartonne sur la Mega Drive, est encore plus fou ici. Imaginez une caméra qui retransmet le match de n'importe quel endroit du terrain... Le résultat sera très proche de celui d'une retransmission télévisée. Les photos donnent une toute petite idée de la chose car les joueurs sont encore les sprites de la version Mega Drive. Ils seront ensuite remplacés par des joueurs digitalisés. Un grand moment en perspective, avant l'été si tout va bien. ■







Vidéo en direct live

Vidiola • Orchid/Asymetrix • PC • disponible

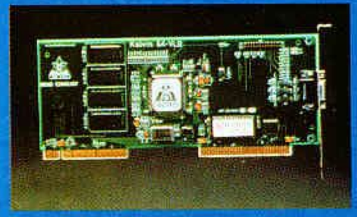


Orchid et Asymetrix s'associent pour proposer, à environ 3 500 francs, une carte vidéo d'acquisition de très grande qualité. Elle permet l'acquisition vidéo (Pal/NTSC) en 160 x 120 à un taux de 30 images/seconde ou en 320 x 240 en 15 images/seconde, de tout sauvegarder sur votre disque dur au format AVI, de faire de l'incrustation vidéo... Livrée avec Adobe Premiere Version 1.1 pour manipuler les séquences vidéo et audio, elle est aussi fournie avec Compel PE pour créer rapidement des présentations multimédias. Un compromis intéressant pour les semi-pros !

Le must vidéo

Kelvin 64 • Orchid • PC • disponible

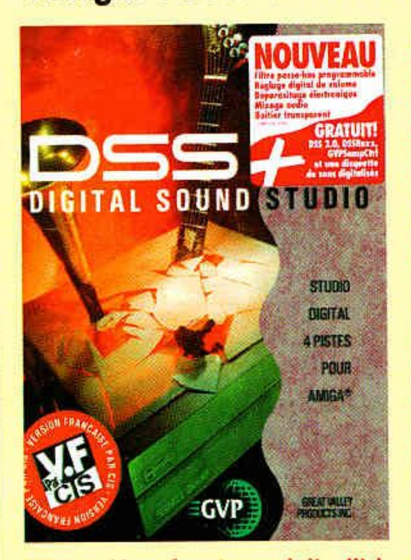
Dans la rubrique « spécial riches », voici la toute dernière carte vidéo Orchid, existant en 1 Mo ou 2 Mo (respectivement 2 000 ou 3 200 francs),



équipée d'une nouvelle génération de processeurs 64 bits. Pouvant atteindre un taux de rafraîchissement de 75 Hz jusqu'à une résolution de 1024 x 768, elle est compatible VESA et PCI.

CIS le Père de l'A

Installé à Pessac, pas loin de Bordeaux, CIS est devenu en peu de temps le plus important importateur français de produits Amiga. Axé sur le hardware et le software utilitaire, CIS distribue des éditeurs et des constructeurs comme Digital Creations, Great Valley Products, Gold Disk, Caligari et bien d'autres...



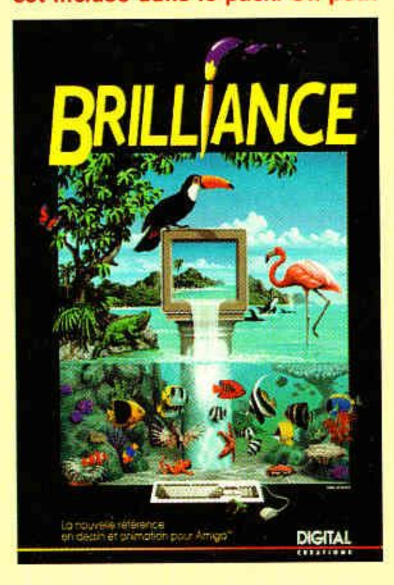
Parmi les récents produits distribués par CIS, on peut évoquer DSS+ de GVP, un pack sonore très complet au prix de 890 francs. Ce pack comprend un digitaliseur, qui se branche sur le port série, et deux disquettes. Il permet de digitaliser à partir de toutes sources sonores et de les retravailler ensuite à partir de l'éditeur fourni. Un son n'étant pas vraiment utile seul, DSS+ propose un tracker assez simple d'emploi et plutôt complet pour créer vos propres morceaux. Annoncé pour avant l'été, DSS 3.0 doit apporter encore plus de nouveautés. Pour les possesseurs de DSS+, des updates sont prévues par CIS.

Initiation à la PAO

Pagesetter de Gold Disk réapparaît sur Amiga à un prix des plus abordables : 590 francs. Logiciel de PAO peu complexe, contrairement au célèbre XPress, Pagesetter est destiné à un public novice qui veut se lancer dans cette joie extrême que procure la création d'un ouvrage. L'approche du soft donne réellement de bonnes bases à celui qui souhaite ensuite aller plus loin. Autre avantage, cette version ne nécessite pas de grosse config. Elle fonctionne parfaitement avec un Amiga de base 1 Mo.

Brilliance et brilliant

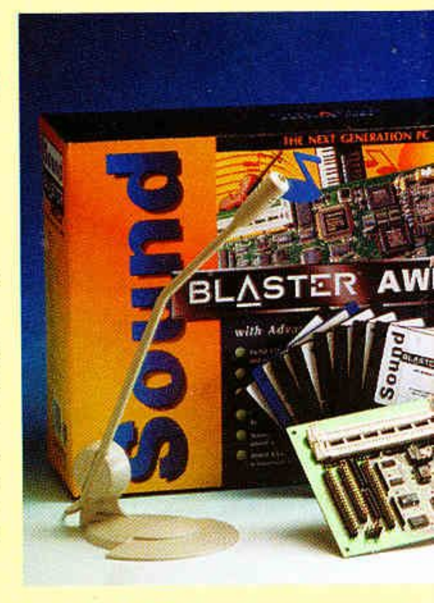
Brilliance de Digital Creations est en passe de surclasser le célèbre D-Paint d'Electronic Arts. Malgré un prix un peu excessif mais justifié (1 690 francs), le programme possède bien des atouts. D'après l'éditeur, à configuration équivalente, il est dix fois plus rapide que D-Paint car entièrement programmé en assembleur. Même si les chiffres paraissent exagérés, à l'utilisation, on ne perd pas de temps contrairement à D-Paint. De plus, Brilliance supporte les nouvelles résolutions des Amiga 1200 et 4000 (ce que fait aussi D-Paint 4 AGA). Il va même au-delà puisqu'une version True-Color est incluse dans le pack. On peut



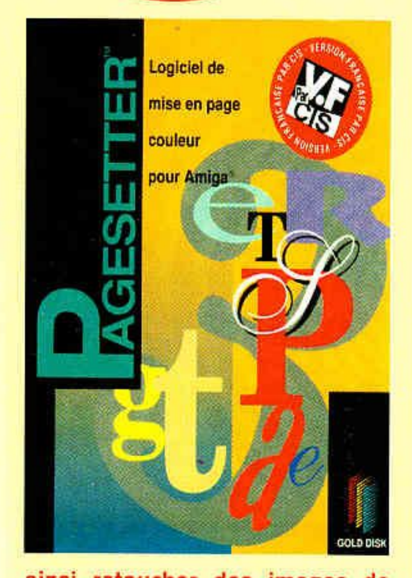
La bataille du son

Sound Blaster AW32 • Creative Labs • PC • disponible

Après la présentation du mois dernier dans nos pages de news, nous nous contenterons d'annoncer la sortie effective de cette toute nouvelle carte son de Creative Labs. Elle est supposée devenir un standard au même titre que sa petite sœur Sound Blaster de quatre ans son aînée. Offrant des caractéristiques impressionnantes, elle est vendue avec une panoplie de software qui exploite au mieux ses capacités : éditeurs de sons et de musiques, soft de reconnaissance vocale, HSC Interactive pour réaliser ses propres présentations multimédias... La bataille va être très rude sur un marché en pleine explosion, mais l'AW32 semble vraiment partir comme favori. ■



Noël niga

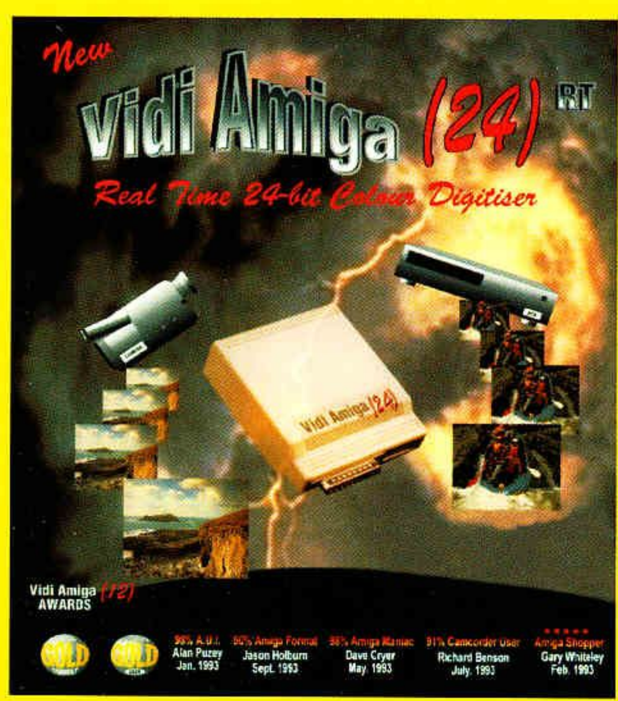


ainsi retoucher des images de 16 millons de couleurs avec une visualisation en HAM-8. Les effets graphiques sont plus nombreux que dans D-Paint et l'interface est assez conviviale (ce que nieront les fanatiques de D-Paint). Pour résumer la situation, Brilliance est vraiment un soft de grande envergure sur Amiga. Cependant, on peut penser que seuls les graphistes chevronnés l'utiliseront à plein régime. Les débutants ne seront pas pour autant rebutés. C'est un programme complet et puissant avec des modules de morphing ou d'animation. Seul hic, il nécessite une config assez conséquente, c'est-à-dire au minimum 2 Mo de Ram (4 sont conseillés) et un Amiga puissant (disons 68020 au moins). Hé,oui ! La qualité se paie. ■



Digit en mouvement

Vidi Amiga 24 RT • Infonix • Amiga • environ 2 500 francs



Vous avez un Amiga ? Vous aimez aussi regarder les banques d'images dont le domaine public regorge ? Alors pourquoi ne pas acquérir un digitaliseur de qualité à un moindre coût ? À condition de posséder un Caméscope, le monde fabuleux de la numérisation graphique s'offre à vous. Le Vidi 24 RT est le digitaliseur qu'il vous faut. Capable de capturer une image 24 bits (16 millions de couleurs) en temps réel, il sera un allié précieux. Il vous fera même économiser du temps et de l'argent. Il travaille en temps réel, ce qui signifie qu'il ne nécessite pas une image fixe pour opérer et qu'il peut numériser une image en mouvement. De plus, il acquiert cette image en 16 millions de couleurs en interne. Ainsi, que vous possédiez ou non une carte d'affichage 24 bits, l'image est codée en mémoire dans sa palette optimale et affichée selon les restrictions de votre Amiga (du 2 couleurs au HAM, en passant par les 256 couleurs et le HAM8 des nouveaux modèles).

Au cours de la digitalisation, une fenêtre de contrôle vous montre la source vidéo en cours, dans le format qui s'intègre le mieux à la puissance de votre machine. Il vous suffit de cliquer sur un bouton au moment voulu pour capturer l'image et la stocker en mémoire. Celle-ci n'est pas nécessairement remplie dès la première capture. Il est donc possible d'en empiler plusieurs pour une utilisation ultérieure. Le programme peut même effectuer des digits à intervalles régulières pour former des animations du plus bel effet. Le microprocesseur et la mémoire disponible sont les seules restrictions au nombre de digits et à l'intervalle de temps qui les sépare. Le programme peut même modifier l'apparence de l'image, lui donner un aspect négatif, noir et blanc ou pixellisé. Un petit prix pour une grande puissance. Notez aussi qu'il faut une machine étendue bien que le Vidi 24 puisse fonctionner sur tous les Amiga.

(Distribué en France par Infonix : 14, rue réclusane, 31300 Toulouse. Tél. : 61 41 26 09.) GH ■



La totale sonore

Gamewave 32 • Orchid • PC • disponible

Pour moins de 1 300 francs, voici la toute dernière carte d'Orchid spécialement dédiée aux joueurs et aux musiciens sur PC. Compatible Adlib, Sound Blaster, General Midi, Roland MT 32, elle utilise aussi le mode Combos, permettant de la configurer en plusieurs standards sonores. Architecturée autour d'un DSP (ADSP-2115 à 20 Mips pour les techniciens), elle possède en outre une table d'échantillons de sons (2 Mo de sons compressés) et 96 Kbits de mémoire cache. Elle



permet donc d'obtenir la qualité standard en matière de sons, soit du 44 KHz. Elle supporte également les CD-Rom Philips, Sony et Mitsumi. Sa capacité à se configurer aisément en Adlib, Sound Blaster, Roland MT 32 ou à mixer ces standards pour les musiques et les sons digitalisés lui offre un très large avantage sur ses concurrentes.

Il y a encore trois ans...

Couplé avec la deuxième manifestation de remise des prix des 4 d'or, nous avions réalisé un très gros dossier sur Arachnophobia, le film de Disney, qui fut adapté sur micro par Titus. Rappelez-vous, les jeux primés avaient pour nom : Rainbow Islands, Speedball 2, Cadaver, Shadow of the Beast 2, Powermonger,Immortal, Turrican, Kick Off 2, Ultima 6, F19 Stealth Fighter...

La micro à la portée de tous

Windows pour les nuls/Le PC pour les nuls • Sybex • disponible

Si la plupart d'entre vous sont habitués à manipuler le PC (ou le Mac) et ses logiciels, d'autres continuent de nous lire avec un air ahuri. Il est vrai que les termes comme Dos, Windows, Himem, Ram peuvent paraître étranges... Pour ceux-là, Sybex propose une gamme de livres à moins de 100 francs chacun. Vous pourrez ainsi découvrir tout en vous amusant le PC, Windows, MS Dos 6.0, le Mac... Ces ouvrages basés sur l'humour abordent avec des schémas et des explications claires tous les points essentiels de chaque thème sans vous transformer en bête de combat. Ils vous permettront même de maîtriser certains parties un peu techniques. Vous trouverez certainement une réponse à toutes vos questions. Alors, n'hésitez-pas !



Trois CD pour un jeu !

La nouvelle vient tout juste de nous parvenir et on a du mal à croire qu'il ne s'agit pas d'un poisson d'avril. Under a Killing Moon, le très attendu jeu d'aventure d'Access Software, doit en effet occuper trois CD pour sa version finale ! Du jamais vu, prévu pour juin en français !

Le renard et le lapin

Rabbit Always Run • Titus/Stywox • Amiga • avril

Les équipes françaises sont peu nombreuses. Elles méritent pourtant toute notre attention. Voici le premier programme de la société Stywox. Edité par Titus, ce titre est un jeu d'arcade où vous dirigez deux petits lapins qui ont de gros soucis. Pour sauver leur tribu, nos deux compères partent en quête d'objets magiques leur permettant de mettre un terme à la famine qui menace. Tout ceci se déroule sur quatre niveaux (cinq pour la version Super Nintendo). Certaines sont plutôt orientées arcade, d'autres réflexion. Quoiqu'il en soit, vous devez faire des roulades et des bonds à faire palir d'envie vos collègues. Le style graphique est à la fois enfantin et coloré. Les auteurs n'ont pas oublié d'inclure des astuces et des salles secrètes pour ne pas faire un énième jeu du genre. En attendant la version finale, on reste tranquillement dans nos terriers près de Lillehammer et on se gave de carottes en regardant les exploits pitoyables de nos sportifs à la télé. On a peut-être des idées, mais par contre, au niveau des médailles, c'est la dèche ! Heureusement que les lapins semblent nous inspirer plus que les JO. ■





Ça cartoone sur micro !



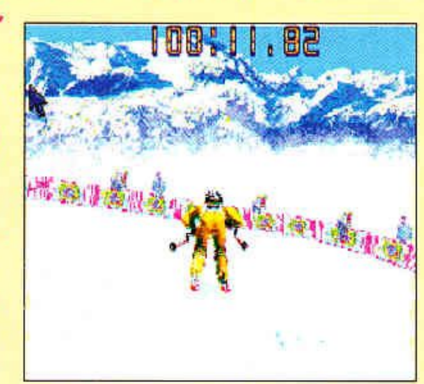
Hanna Barbara Cartoon Animation Workshop • Empire • PC • mai

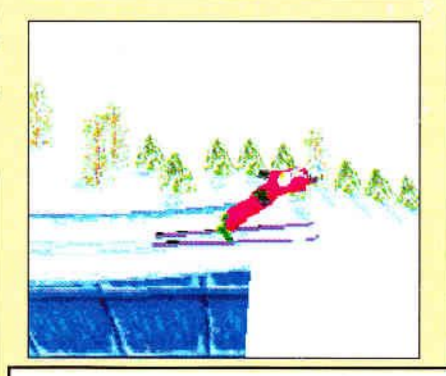
On vous rabâche les oreilles avec 3D Studio, les images de synthèse et la réalité virtuelle, mais seuls les plus fortunés et les mieux équipés peuvent se permettre d'acquérir ce genre de programmes. Pour les plus jeunes, mais aussi pour ceux qui voient leur ordinateur comme un outil de création graphique, Empire propose une idée intéressante, comme Disney l'avait fait avec The Disney Animation Studio. HBCA permet en effet de réaliser très facilement, et en peu de temps, des dessins animés. Vous partez de roughs en noir et blanc, avant de passer à la mise en couleurs. Vous retrouvez ainsi plusieurs personnages des célébres cartoons américains, avec entre autres Scoobidoo et ses compères. De la création en perspective pour tous les amateurs d'humour et de bonne humeur. ■

Lillehammer, le grand retour !

Superski 3 • Microids • PC • mai

Alors que les JO d'hiver sont terminés depuis quelques semaines, Microids finalise sa version PC de Superski 3 après avoir beaucoup travaillé sur l'animation du programme. Le joueur est plongé en pleine action avec six épreuves, dont quatre classiques du genre. Vous avez ainsi la descente, où vitesse et courbes bien négociées sont essentielles ; le slalom, qui demande une bonne analyse des trajectoires ; et le géant qui mélange un peu des deux. Dans ces épreuves, le joueur modifie sa vitesse et sa trajectoire à l'aide de la souris. Le saut à ski, une épreuve beaucoup plus impressionnante, donne lieu à des envols plus ou moins réussis. Le saut se décompose en plusieurs phases : élan, impulsion, vol... Il reste enfin deux nouvelles compétitions avec le surf. Un très gros effort a été effectué pour fournir une bonne rapidité et un bon effet de relief. Pour l'instant, les graphismes ne sont pas définitifs et la texture de la neige est elle aussi à l'étude. Quoi qu'il en soit, le résultat est déjà sympathique, avec surtout des options qui permettent de configurer divers éléments comme bon vous semble : hauteur et largeur de la fenêtre de jeu, niveau des détails, volume sonore... Bref du tout bon, pour tous ceux qui n'ont pas pu partir au ski... ■









Creusons, creusons !

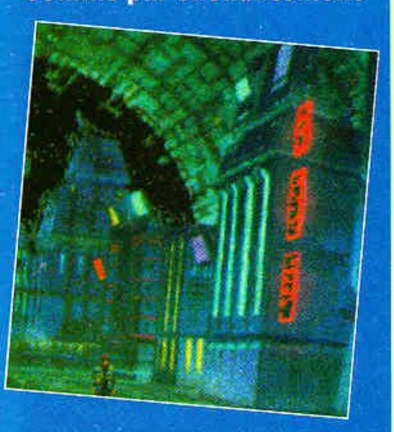
Diggers • Millennium • PC • mai

Vous êtes peut-être un manuel ? Vous aimez certainement creuser la terre à la recherche de minerais et de substances rares ? Tout comme Yann, vous aimez également planter vos tomates de Rennes et gaver vos chers canards pour obtenir du foie gras de Bretagne ? La concurrence vous stimule et vous êtes prêts à tout pour gagner un peu plus de fric ? Non, il ne s'agit pas d'une proposition d'embauche pour Elf Aquitaine, mais d'un jeu : Diggers. Déjà sorti sur Amiga et CD32, c'est un jeu de gestion et de stratégie, agrémenté d'une réalisation très prometteuse sur PC. Il propose d'agréables moments à tous les amateurs du genre.

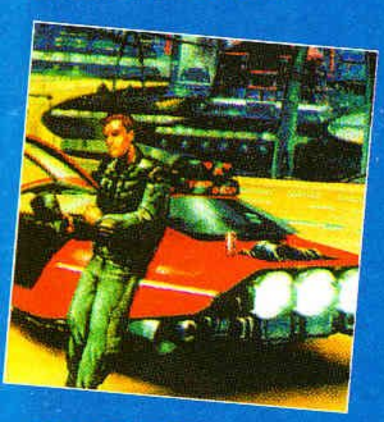
Un univers coloré

Universe • Amiga, PC, CD32 • septembre

Avec un système découlant de Curse of Enchantia, voici Universe, une invitation à voyager dans un monde parallèle. Le héros du premier épisode se retrouve comme par enchantement



dans un monde futuriste haut en couleurs. Les graphistes annoncent même des palettes de 256 couleurs à l'écran, même sur un Amiga 500. Le résultat est des plus prometteurs et les auteurs n'ont pas oublié la profondeur de jeu. Ils ont repris l'ancienne interface en ajoutant une panoplie d'améliorations et de nouvelles actions. Le résultat satisfaira les fous d'aventure car, via la souris, vous pouvez utiliser un objet sur un autre, parler aux



personnages rencontrés, examiner en détail un élément, manger quelque chose, le sentir, le ramasser, le lancer... et des dizaines d'autres actions originales.

En Core e

Après quelques retards, la compagnie située à Derby en Californie prépare un printemps de folie avec des titres tous plus originaux les uns que les autres !

L'envol du goéland tueur

Banshee • Core • Amiga 1200, CD32 • mai

Si ceux qui se souviennent de 1942 ou de Raiden, je résumerai rapidement la présentation en soulignant que Banshee est un remake de ces shoot'em up. Pour les autres, sachez qu'il s'agit d'un jeu, pour un ou deux joueurs en simultané, où vous dirigez un avion vengeur dans un futur qui pourrait être très proche. Comme de nombreux écrivains de SF (cf. Philip K Dick, *Le Maître du haut château*), Core a imaginé un monde dans lequel les deux guerres mondiales n'auraient pas existé. La technologie a évolué au-delà de toute description en cette année 1999. Comme toujours dans l'histoire de l'homme, un dictateur s'est lancé dans le délire de la conquête du monde. Personne n'ose intervenir devant la puissance de cet immonde limace... sauf vous, pilote de Banshee, un chasseur redouté par tous.





Une lutte fratricide pour avoir des bonus

Le scrolling du jeu est d'excellente qualité, sur environ deux écrans de large. Ceci signifie qu'il faut aller des deux côtés pour ne pas manquer un seul bonus. Ça implique aussi une bonne entente entre deux joueurs pour ne pas se coincer mutellement en essayant d'aller chacun de son côté. Assez rapidement d'ailleurs, votre collaboration risque de s'arrêter pour se transformer en une lutte fratricide pour la possession de tel ou tel bonus. Ces derniers possèdent l'originalité de changer lorsque vous tirez dessus. Vous pouvez ainsi faire votre marché en les mitraillant jusqu'à ce qu'ils se transforment dans l'arme désirée. C'est un des points forts de ces jeux, avec des tonnes d'armes qui se cumulent : tir double ou triple, plus ou moins puissant, en éventail, missiles téléguidés ou non, bombes... Les décors en vue de dessus sont d'une excellente facture, tout comme les nombreux sprites qui vous assaillent. Certains sont l'objet d'une utilisation d'un procédé de Raytracing. C'est aussi dans les décors qu'on apprécie une autre innovation : la pluie, les effets de brouillard... De même, les sprites des ennemis sont très bien animés. Ainsi pour les fantassins, vous les voyez se mettre en position pour vous ajuster, courir pour s'abriter, se transformer en squelette ou s'enflammer sous une de vos armes. La version CD32 comportera des scènes intermédiaires en FMV. Avec plusieurs niveaux de difficulté et une excellente jouabilité, voici un jeu qui devrait ravir tous les fans d'action. À noter qu'une version PC est annoncée pour plus tard. ■



t encore !

L'année des dragons

Darkstone • Core • Amiga • juin

Ce nom revenait depuis de très nombreux mois dans tous les plannings de sorties et des programmes de la compagnie. Voici enfin de quoi nous repaître et calmer notre impatience. Héros de ce monde imaginaire, vous partirez en quête de cristaux enchantés à travers les cinq régions du royaume. Il faut mettre un terme définitif à la suprématie des dragons. En voyant le jeu pour la première fois, tout le monde a immédiatement évoqué Cadaver, Darkmere, Chaos Engine, Heimdall... En effet, de par le style graphique et la représentation du terrain (une vue de dessus avec un angle), la comparaison semble assez facile. Mélange de jeu de rôle, d'aventure et d'action, Darkstone reprend un principe qui a déjà fait ses preuves. ■



Tueurs de monstres

Skeleton Crew • Amiga, CD32 • juin

Lorsqu'un fou utilise la science pour créer des êtres redoutables, le gouvernement n'a plus qu'une solution : Skeleton Crew, une agence tout risque. Ce sont les meilleurs pour massacrer, tuer, anéantir, exterminer... En avant pour l'aventure et pour de l'action à forte dose. Ce jeu offre des missions dans de nombreux complexes vus en 3D isométrique. Il faut apprendre à coordonner vos troupes pour éliminer toute menace. Les armes et surtout les ennemis semblent sortir des délires psychotiques d'une bande de cinglés. À côté, les marines d'*Alien* font désormais penser à de gentils petits garçons.

Bientôt sur 3DO

... Suite de la page 26.

Eleventh Hour (Virgin)
3D Football (Acclaim)
Aces over Europe (Dynamix)
Air Warrior (GameTek)
Alone in the Dark (Infogrames)
Chaos Control (Infogrames)
CITY 2000 Paris (Aditus)
CPU Bach (Microprose)
Cool Knight (Readysoft)
Cool Spot (Virgin)
Creature Shock (Virgin)
Demolition Man (Virgin)
Doctor Hauzer (Riverhill)
Dragon Tales (Mindscape)
Dragon's Lair 2 (Readysoft)
Falcon (Spectrum Holobyte)
Fifa Soccer (EA)
Fireball (Japan Data Works)
Gradius (Konami)
Gridders (Tetragon)
Humans (Gametek)
Jurassic Park (MCA)
Maelstrom (Readysoft)
Mask of the Black Death (Humming Bird)
Mega Race (Mindscape)
Microcosm (Psygnosis)
Out of this World (Interplay)
Patank (PF Magic)
PGA Tour Golf (EA)
Power Slide (Elite)
Professional Mah Jong Goku (Ascii)
Red Baron (Dynamix)
Return to Zork (Activision)
Road Rash (EA)
Rise of the Robots (Mirage)
Scavenger 4 (Psygnosis)
Scorched Earth (EA)
Seawolf SSN-21 (EA)
Sewer Shark (Virgin)
Shadow Caster (Origin)
Shock Wave (EA)
Shogi Spectial (Ascii)
Space Ace (Readysoft)
Space Hulk (EA)
Space Pirates (Crystal Dynamics)
Star Control 2 (Crystal Dynamics)
Star Trek : Next Generation (Spectrum Holobyte)
Star Trek (Paramount Interactive)
Street Fighter II (Capcom)
Super Wing Commander (Origin)
Syndicate (EA)
Takeru (Fun Project)
Tetsujin (Synergy)
Theater Wars (Hakuhodo)
Theme Park (EA)
Twisted (Electronic Arts)
Ultraman Power (Bandaï)
Virtuoso (Elite)
Way Of The Warrior (Naughty Dog Software)
Worldbuilders Inc. (EA)

L'esquisse des héros virtuels...

Les éditions Zenda éditent de très nombreuses bandes dessinées à succès comme Les Gardiens (de Gibbons, également auteur des fabuleux graphismes de l'excellent jeu Beneath a Steel Sky) ou encore Akira, Dragonball, Ranma 1/2 et Appleseed. Elles viennent d'éditer récemment le tout premier volume d'une saga nommée Horde, de J. D. Morvan et Jab Jab Whamo. Le scénario, tout à fait étonnant, se déroule dans un monde virtuel. Horde est basé sur un jeu vidéo sensationnel qui est prohibé depuis qu'un humain a piraté le système en devenant le père d'un enfant. Ce premier volet de la saga vous permet de suivre la destinée de cet enfant et de découvrir peu à peu l'univers incroyable de Horde. Avec un scénario halluciné, des couleurs violentes qui sont proches de celles des jeux vidéo, Horde a l'étoffe d'une grande BD. Mais ce n'est pas tout ! Cette année verra également l'arrivée de Nomad, une série produite à la façon des mangas japonais... ou presque ! En effet, le but du scénariste Jean-David Morvan et des dessinateurs Sylvain Savoia et Philippe Buchet est de produire des albums couleurs de 144 pages plusieurs fois dans l'année. Pour améliorer la productivité (et aussi la qualité), la colorisation est réalisé sur un ordinateur... Le scénario se déroule dans plusieurs réalités virtuelles... mais nous reviendrons plus en détail sur cet événement dans un prochain numéro ! ■





Objectif lune !

Attention, ceci n'est pas un poisson d'avril... mais c'est tellement fou que ça y ressemble beaucoup. Une compagnie, nommée Luna Corp, travaille sur un jeu d'exploration lunaire qui vous permettra de vraiment la découvrir dans ses moindres détails. On pourra s'y promener par l'intermédiaire d'un véhicule télécommandé. « Notre objectif est de proposer la première exploration interactive du monde via la téléprésence », explique David Gump, le président de cette société américaine. Cette petite blague coûte quand même la bagatelle 650 millions de dollars. Il faut tout de même déposer le véhicule sur la Lune, à l'aide d'une fusée russe Phobos. Luna Corp cherche encore à obtenir un soutien financier auprès d'opérateurs des parcs à thème, de chaînes TV, d'agences de pub et même... de la Nasa (si vous êtes intéressé, contactez-nous !). L'engin est conçu par un scientifique spécialisé dans les véhicules robotisés, le Dr Whittaker. Selon ce dernier, la Lune offre de très nombreux avantages : on peut s'y rendre rapidement et, surtout, la communication avec la Terre est très bonne. Le Dr Whittaker compte également se servir des travaux réalisés par la Nasa pour la construction de sa jeep lunaire. Comment accéder à ce fabuleux projet ? Tout simplement via un concours qui désignera le premier utilisateur ! ■

WIAL FRANCE S.A.R.L.
12, Rue Chauvart
95500 Gonesse
Tél.: (1) 39 87 09 90
Fax: (1) 39 85 88 80

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 heures à 19 heures



France S.A.R.L

Vente par correspondance uniquement

IBM PC & Compatibles

OVER EUROPE 3,5	VF 279
ACES OF THE PACIFIC 3,5	VF 219
OF THE PACIFIC DATA DISK 3,5	VF 199
OMBAT CLASSICS 3,5	269
BREED 3,5	219
IN THE DARK II 3,5	VF 349
ON 93 3,5	289
ARENA – THE ELDER SCROLLS – 3,5	NC
AWARDS WINNER II 3,5	NC
BATTLEISLE II 3,5	NC
CHESS 4000 3,5	259
BENEATH A STEEL SKY 3,5	NC
YAL AT CRONDOR 3,5	285
BROTHERS JUKEBOX ADVENT. 3,5	209
BLOODNET 3,5	NC
BLOWS 3,5	209
AL SPORTS FOOTBALL 3,5	209
ONFODDER 3,5	NC
MANIAC 5 BILLION 3,5	285
SATION 3,5	VF 269
ANCHE DATA DISK II 3,5	229
COMBAT CLASSICS II 3,5	239
RACE 3,5	VF 345
SUN – SHATTERED LANDS – SSI 3,5	299
DARKMERE 3,5	NC
THE TENTACLE 3,5	VF 339
GHT 3,5	249
3,5	NC
LA 3,5	279
3,5	VF 275
ON HACK – SSI – 3,5	VF 299
ALL DELUXE PINBALL 3,5	265
MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	VF 249
– FRONTIER – 3,5	VF 265
THE BEHOLDER III 3,5	VF 245
FLEET DEFENDER 3,5	NC
RIKE EAGLE III 3,5	269
3.0 + SCENARIO 3,5	VF 305
EMPIRE – SSI – 3,5	269
OF GLORY 3,5	VF 269
CE 3,5	229
ACK 3,5	229
EMULATOR 5.0 – MICROSOFT – 3,5	VF 339
M. 5.0 SCEN. NEW YORK 3,5	219
SIM. 5.0 SCEN. PARIS 3,5	219
SIM. 5.0 SCEN. SAN FRANCISCO 3,5	219
TSIM. 5.0 SCEN. WASHINGTON 3,5	289
A 1 GRAND PRIX 3,5	VF 279
PHARKAS 3,5	VF 259
THE FURRIES 3,5	239
IEL KNIGHT – SIERRA – 3,5	VF 259
A 3,5	VF 229
DOMINATION 3,5	349
O DINIS KICK OFF III 3,5	275
S II 3,5	VF 255
S III 3,5	269
DAVID LEADBETTERS – 3,5	289
NAVAL BATTLES II – SSI – 3,5	299
P 2000 3,5	VF 269
UNS 3,5	275
– WIRACOCHA – 3,5	VF 269
JONES IV 3,5	VF 335
AR RACING 3,5	VF 289
EMIS 3,5	VF 259
3,5	VF 229
C PARK 3,5	VF 249
ROV GAMBIT 3,5	285
MAKER 3,5	289
S FUN HOUSE 3,5	199
RANDIA II – HAND OF FATE – 3,5	VF 299
OF LORE 3,5	VF 295
RA BOW – DAGGER OF AMON RA – 3,5	209
SURE SUIT LARRY VI 3,5	VF 299
– MICROPROSE – 3,5	279
S OF VALOUR 3,5	269
GS II – THE TRIBES – 3,5	269
GS HOLIDAY X-MAS LEMMINGS 3,5	119
RO 386 3,5	299
IL 3,5	259
OF POWER COMPILATION 3,5	355
TIME 3,5	219
TIME II 3,5	219
INGS 3,5	VF 239
ELSTORM 3,5	359
BOY 3,5	189
ES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
OF ORION 3,5	299

IBM PC & Compatibles

MIGHT & MAGIC IV 3,5	VF 249
MIGHT & MAGIC V DARKS. OF XEEN 3,5	VF 275
MONKEY ISLAND II 3,5	VF 339
MORPH 3,5	215
MORTAL COMBAT 3,5	235
NHL ICEHCCKEY 3,5	285
OSCAR 3,5	229
PACIFIC STRIKE 3,5	NC
PATRICIAN 3,5	VF 239
PINBALL DREAMS 3,5	239
PINBALL FANTASIES 3,5	259
PIRATES GOLD 3,5	VF 269
POLICE QUEST IV 3,5	VF 299
PREHISTORIC II 3,5	249
PRINCE OF PERSIA II 3,5	249
PRIVATEER 3,5	309
PROJECT NOMAD 3,5	229
QUEST FOR GLORY IV 3,5	269
RAILROAD TYCOON DE LUXE 3,5	259
RAVENLOFT 3,5	NC
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	279
RISE OF THE ROBOTS 3,5	NC
RYDER CUP 3,5	229
SAM & MAX – HIT THE ROAD – 3,5	VF 319
SEAL TEAM 3,5	289
SETTLERS 3,5	VF NC
SHADOW OF THE COMET 3,5	VF 299
SHADOWCASTER 3,5	279
SIM CITY 2000 3,5	419
SIMON THE SORCERER 3,5	VF 335
SPACE HULK 3,5	269
SPACE QUEST V 3,5	VF 259
SPEED RACER 3,5	275
STARLORD 3,5	VF 319
STARTREK – JUDGEMENT RITES – 3,5	339
STRIKECOMMANDER 386/486 3,5	289
STRIKECOMMANDER TACTICAL OPERAT. 3,5	139
STRONGHOLD 3,5	VF 249
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – 3,5	VF 269
SYNDICATE 3,5	VF 285
SYNDICATE MISSION DISK 3,5	VF 149
TERMINATOR II – ARCADE GAME – 3,5	229
TERMINATOR RAMPAGE 3,5	279
T.F.X. 3,5	VF 319
TIE FIGHTER 3,5	NC
TORNADO 3,5	VF 319
UFO – MICROPROSE – 3,5	NC
ULTIMA 7 PART II SEPENT ISLE 3,5	269
ULTIMA VIII PAGAN 3,5	VF NC
ULTIMA VIII SAP 3,5	VF NC
UNDER A KILLING MOON 3,5	NC
VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 245
VOYAGEURS DU TEMPS 3,5	VF 239
WAR IN THE GULF 3,5	239
WING COMMANDER ACCADEMY 3,5	245
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 259
WIZARDRY VII 3,5	279
X-WING – LUCASFILM – 3,5	335
X-WING MISSION 2 /B-WING 3,5	199

Budget PC & Compatibles

4 D SPORTS BOXING 3,5	135
4 D SPORTS DRIVIN 3,5	135
BATMAN'S RETURN 3,5	149
BLUES BROTHERS 3,5	129
CAPTIVE 3,5	129
DELUXE STRIP POKER II 3,5	119
ESPANA – THE GAMES 92 – 3,5	119
GREAT COURTS II (JIMMY CONNORS) 3,5	149
HOOK 5,25	129
INDIANA JONES III + EXPLORA III 3,5	159
ISHAR 3,5	129
LASER SQUAD 5,25	149
LOTUS TURBO CHALLENGE III 3,5	159
MI TANK PLATOON 3,5	149
NIGEL MANSELL RACING 3,5	139
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 109
REALMS 5,25	99
SENSIBLE SOCCER 92/93 3,5	175
SHERLOCK HOLMES 5,25	VF 99
SIM LIFE 3,5	179
SPACE QUEST IV 5,25	VF 149
SPEEDBALL II 3,5	99
STREETFIGHTER II 3,5	VF 159

Budget PC & Compatibles

TITUS THE FOX 3,5	119
TV SPORTS BASEBALL 3,5	139
VALHALLA 3,5	139
WILLY BEAMISH 3,5	VF 125
WIZKID 3,5	135
WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5	139
YO JOE! 3,5	145
ZOOL 3,5	139

CD ROM PC

ALONE IN THE DARK II	NC
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	355
BATTLE ISLE II	NC
BLOODNET	NC
CRITICAL PATH	429
DAEMONSGATE	319
DARK SUN SHATTERED LANDS – SSI –	309
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
DRACULA – UNLEASHED –	339
DRAGONSPHERE	319
DUNGEON HACK – SSI –	299
DUNE	VF 325
EYE OF THE BEHOLDER III	289
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY I – III	339
F-15 STRIKE EAGLE III	529
FANTASY EMPIRE – SSI –	289
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GOBLIINS	259
GOBLIINS II	VF 289
GOBLINS III	VF 299
GREAT NAVAL BATTLES II – SSI –	299
INCA II – WIRACOCHA –	VF 319
IRON HELIX	259
JURASSIC PARK	VF 255
KINGS QUEST V	419
KINGS QUEST VI	309
LABYRINTH OF TIME	279
LANDS OF LORE	NC
LAURA BOW II	199
LAWNMOWER MAN (LE COBAYE)	419
LEISURE SUITE LARRY VI	339
LINKS COLLECTORS	389
LOOM	345
LORD OF THE RINGS	345
LOST IN TIME	VF 355
MAD DOG MCREE	359
MAN ENOUGH	345
MANTIS	459
MEGA RACE	NC
MICROCOSM	355
MONKEY ISLAND	325
OH NO MORE LEMMINGS	269
OSCAR	249
PROJECT NOMAD	239
QUEST & FUN	219
REBEL ASSAULT	335
RETURN TO ZORK	285
RINGWORLD	269
SAM & MAX – HIT THE ROAD –	NC
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	319
SHADOWCASTER	NC
SHERLOCK HOLMES III – MYSTERY ADVENT. –	285
SPACE SHUTTLE	349
STAR WARS CHESS	349
SUPER STRIKE COMMANDER	315
T.F.X.	NC
TERRA – LA TERRE VUE DEPUIS L'ESPACE –	VF 369
THE 7TH GUEST	489
THE ELEVENTH HOUR	NC
TORNADO	399
ULTIMA UNDERWORLD PART I & II	315
ULTIMA UNDERWORLD & WING COMMANDER II	329
WHO SHOT JOHNNY ROCK	NC
WING COMMANDER II DELUXE	335
WINTER OLYMPICS	VF 285
WOLFPACK	275
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	319
UNDER A KILLING MOON	NC

Accessoires & Multimedia PC

DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 DF-DD	33
DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 HD	52

Accessoires & Multimedia PC

GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	325
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	335
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	199
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	239
MANETTE FLIGHT CONTROL – THRUSTMASTER – PC	629
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER – PC	1049
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	579
SOUND BLASTER PRO 2 DELUXE	799
SOUND BLASTER 16 BASIC	1185
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1635
SOUND WAVE 32 – ORCHID –	1995
WAVE BLASTER	1479

Amiga

ALFRED CHICKEN	179
ALIEN III	195
ALIEN BREED II	209
ALIEN BREED II AMIGA 1200	219
ARMOUR GEDDON II	NC
AWARDS WINNER II	NC
BENEATH A STEEL SKY	NC
BLASTER	199
BLOB	189
BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE	209
BODY BLOWS	199
BODY BLOWS GALACTIC	199
BODY BLOWS GALACTIC AMIGA 1200	229
BRIAN THE LION	NC
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	189
BUBBA 'N' STIX	209
BURNING RUBBER	209
CAMPAIGN II	259
CANNONFODDER	245
CHAOS ENGINE AMIGA 1200	199
COMBAT CLASSICS II	209
DANGEROUS STREETS	NC
DARKMERE	NC
DENNIS LA MALICE	199
DESERT STRIKE	199
DOGFIGHT	249
DIGGERS AMIGA 1200	229
DISPOSABLE HERO	195
DUNE II – BATTLE OF ARRAKIS –	VF 225
ELITE II – FRONTIER –	VF 245
F-117 A NIGHTHAWK	VF 235
FLASHBACK	VF 199
FORMULA 1 GRAND PRIX	VF 259
GENESIA	VF 229
GLOBAL DOMINATION	319
GOAL DINO DINIS KICK OFF III	VF 219
GOBLINS III	VF 249
GUNSHIP 2000	229
GUY ROUX MANAGER	VF 269
HIRED GUNS	239
HISTORY LINE – 1914–18 –	VF 325
ISHAR II	VF 219
JURASSIC PARK	VF 199
JURASSIC PARK AMIGA 1200	VF 219
KING MAKER	249
KRUSTY FUN HOUSE	199
LAMBORGHINI	249
LEGEND OF VALOUR	269
LEMMINGS II – THE TRIBES –	215
LEMMINGS X-MAS	115
LOST VIKINGS	VF 229
MAGIC BOY	189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 259
MORTAL COMBAT	219
MR NUTZ	NC
C.M. SUPER FOOTBALL	VF 209
OSCAR	225
OSCAR AMIGA 1200	259
PINBALL DREAMS & FANTASIES	229
PUGGSY	NC
PERIHELION	NC
RYDER CUP AMIGA 1200	235
SECOND SAMURAI	225
SETTLERS	VF 309
SIM LIFE AMIGA 1200	259
SIMON THE SORCEROR	VF 309
SKIDMARKS	185
SOCCER KID	VF 199

Amiga

SPACE HULK
SUPERFROG
SYNDICATE
TERMINATOR II – ARCADE GAME –
THEATRE OF DEATH – PSYGNOSIS –
TORNADO
TURRICAN III
UFO – MICROPROSE –
URIDIUM II
VOYAGEURS DU TEMPS
WINTER OLYMPICS
WIZ N LIZ – PSYGNOSIS –
WONDERDOG
ZOOL II

Budget Amiga

AGONY
BATMAN THE MOVIE
BILL'S TOMATO GAME
CHAOS ENGINE
CHUCK ROCK II
CYBERPUNKS
DELUXE STRIP POKER II
DONK – SAMURAI DUCK –
F-17 CHALLENGE
F-19 STEALTH FIGHTER
GLOBAL GLADIATORS
HAEGAR THE HORRIBLE
INDIANA JONES III / EXPLORA III
KINGS QUEST I – SIERRA –
LEGEND OF KYRANDIA
LEISURE SUIT LARRY I – SIERRA –
LOTUS TURBO CHALLENGE II
LOTUS TURBO CHALLENGE III
MI TANK PLATOON
MONSTERBUSINESS
PIRATES
PUSH OVER
QWAK
SENSIBLE SOCCER 92/93
STARDUST
STREETFIGHTER II
SUPER MONACO GRAND PRIX
TROLLS
TV SPORTS BOXING
UTOPIA INCL. NEW WORLDS
WOLFCHILD
WOODYS WORLD
ZOOL
ZYCONIX

Amiga CD 32

ALFRED CHICKEN
ALIEN BREED SPECIAL EDITION
ARABIAN NIGHT
BUBBA 'N' STIX
CAPTIVE II / LIBERATION
DANGEROUS STREETS
DEEP CORE
DENNIS
D-GENERATION
GLOBAL EFFECT
JAMES POND II
LABYRINTH OF TIME
LITIL DIVIL
LOTUS TRILOGY I–3
MEAN ARENAS
MICROCOSM
MORPH
NIGEL MANSELL
OVERKILL & LUNAR C
PINBALL FANTASIES
PIRATES GOLD
SEEK & DESTROY
SENSIBLE SOCCER
SHAOLIN
SLEEPWALKER
SUMMER OLYMPICS
SURF NINJAS
TROLLS
ZOOL
ZOOL II

En cas d'articles défectueux, échange immédiat. · Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et sont susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués TT

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cede

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX:		Port	
		Total	

Frais de Port: Coliéco: 20 F
Colissimo: 30 F

Etranger: 60 F (paiement seulement possible par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au delà de 800 F
PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez par téléphone ou fax
(1) 39 87 09 90 (1) 39 85 88 80

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

Règlement:

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40 F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement

Paiement par Carte Bleue en cours.

Nous consulter.

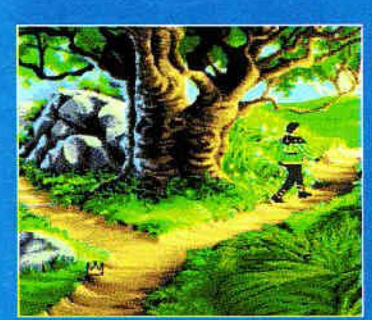
Un miracle !

King Quest 6 • Sierra • Amiga • juin

Sierra revient en force sur le marché Amiga. Après l'achat de Coktel annoncé le mois dernier, nous avons déjà droit à l'adaptation sur Amiga de King Quest 6 ! La version que nous avons pu voir utilise 32 couleurs et fonctionne sur Amiga 500

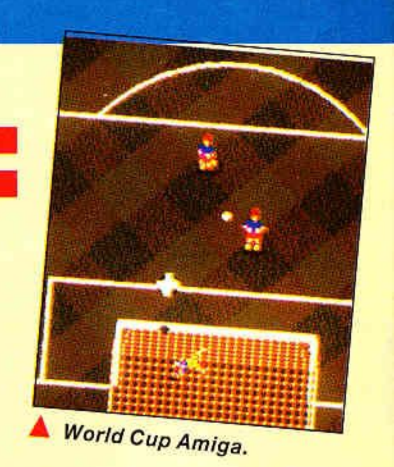


et 600. Après sa sortie, annoncée pour le début de l'été, une version 256 couleurs est prévue pour Amiga 1200. La qualité de cette conversion semble miraculeuse au premier abord mais, lorsque vous saurez que c'est Revolution Software (Lure of the Temptress, Beneath a Steel Sky) qui s'est occupé du développement, vous réaliserez aisément que la réalisation est largement au-dessus des précédentes conversions des jeux Sierra sur Amiga. Votre aventure vous mènera dans un pays merveilleux, sur plusieurs îles peuplées de créatures féeriques. Vous n'en revenez pas ? Alors sachez que le programme sera



entièrement en français à l'écran. De quoi ravir les fans d'aventure qui se plaignaient du peu de sorties de programmes de qualité sur Amiga !

Mondial 94 : c'est parti mon kiki !



▲ *World Cup Amiga.*

L'approche de la coupe du monde de football suscite une fièvre créatrice sans égale chez les éditeurs de jeux. Cet été va être particulièrement torride.

Même à la rédaction, Olivier arrive en short et crampons ! D'ailleurs, ne manquez pas son entraînement, tous les mercredis et samedis après-midi au Racing Club de Paris. Malgré l'absence de notre équipe nationale, les passions vont se déchainer, aussi bien sur grand écran que sur micros et consoles. Faisons un rapide tour d'horizon de ce qui nous attend avant notre dossier spécial jeux de football du numéro d'été. En lice, nous retrouvons tout d'abord World Cup USA 94 d'US Gold (Amiga, PC), licence officielle de la coupe du monde. Seules quelques photos nous sont parvenues et il est bien difficile de se faire une idée de la qualité du programme.



Kick Off 3 arrive !

Nous avons aussi pu jouer à Kick Off 3 sur Super Nintendo, les versions PC et Amiga sont prévues pour juin, tout en français. Sachant que le code du programme a été écrit en assembleur PC, on peut s'attendre à un événement digne du nom de cette simulation de football. Le réalisme semble être le point fort du jeu, avec surtout un angle de vue plus original que ses concurrents. Chaque joueur est défini par diverses caractéristiques (agressivité, tacle...) qui, pour une fois, influent vraiment sur la façon de jouer. Toujours chez Anco, nous aurons aussi en test très prochainement, un programme de gestion d'équipes de foot, couplé avec un Kick Off amélioré pour l'occasion. Krisalis est également sur le coup, avec Manchester United 2. Mélange d'arcade et de gestion d'équipes, il s'annonce comme particulièrement complet et très bien réalisé sur Amiga. Enfin, nous avons pu jouer à une version sur Amiga d'une simulation développée par les développeurs anglais de Sierra. Ce nouveau venu chez les footeux risque de faire très mal. L'angle de vue est un mélange entre Sensible et Striker pour un effet plus qu'agréable. Le choix s'annonce déjà très difficile ! ■



▲ *Kick Off 3.*

▲ *Sierra Soccer.*

Le PC sous les paniers

NCAA Basket • Bethesda Software • PC • juin

Alors que sur micros 8 bits, les jeux de basket ont connu un franc succès, seules les consoles ont su jusqu'à présent prendre la relève avec, pour n'en citer qu'un seul, l'excellent NBA Jam. Sur PC, la dernière tentative se résume à Jordan's Flight (EA), techniquement très abouti mais d'un intérêt très limité. La grosse surprise pourrait très bien nous venir des États-Unis et plus précisément de Bethesda Software qui nous a montré, aux derniers CES américains, des éléments de ce jeu de basket plus que prometteur, avec une 3D bitmap offrant une infinité d'angles de vue, des effets de zooms et une version VGA mais aussi SVGA en 256 couleurs... ■

JukeBox VOUS OFFRE

APRES WOLFENSTEIN 3D, LE NOUVEAU JEU POUR PC D'ID SOFTWARE

Sur 2 disquettes HD

DOOM

DOOM™

id SOFTWARE

id SOFTWARE, ©1993

POINTSOFT RC B 391 054 061

Techniquement parfait, DOOM fait partie de ces logiciels que l'on apprécie au premier coup d'oeil. Utilisant des vues 3D très expressives, DOOM vous entraînera au coeur de l'horreur. En effet, vous êtes un Space Marine en fonction sur la planète Mars. Alors que d'étranges expériences se déroulent sur les planètes satellites de Mars, vous êtes envoyé sur Phobos, une de ces planètes, et prenez les choses en main afin de rétablir la situation. Pistolet, fusil à pompe, sont les "accessoires" qui vous permettront de venir à bout des monstres qui hantent les sinistres couloirs de la base alien... Un jeu totalement édifiant ! Un 386 AT et 4 Mo de mémoire sont nécessaires. Carte sonore de type SoundBlaster vivement conseillée !



Pour recevoir gratuitement(*), chez vous, par la poste, votre Shareware Doom, sur disquettes 3"1/2,

composez le 3617 JUKEBOX



(*) : Uniquement le coût de la consultation du service. Envoi en France métropolitaine uniquement. Dans la limite des stocks disponibles.
Le Shareware n'est pas un logiciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser gratuitement pour le tester.
Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Wolfenstein 3D et Doom sont des marques d'ID Software.

Travailler en duo

Créé depuis maintenant plusieurs mois, DUO est un développeur 100 % français qui travaille aussi bien sur micro que sur console et CD. DUO Entertainment Software recherche rapidement des graphistes et des programmeurs pour rejoindre ses équipes de réalisation de jeux vidéo et d'applications multimédias. Envoyez votre CV à DUO : 34, rue de Neuilly, 92110 Clichy.



Scooter est l'ami des enfants !

Scooter's Magic Castle • E.A. • PC • disponible en français

Continuant sur sa lancée dans le domaine des jeux éducatifs, EA sort son deuxième programme entièrement traduit en français. Un atout indéniable pour que les plus jeunes partagent les aventures formidables de Scooter, un personnage mignon comme tout. À travers plus d'une vingtaine de modules différents, les enfants et les parents apprendront en s'amusant : mémoire, frappe au clavier, calcul, créativité, coloriage... Il y en a pour tous les goûts. L'interface très intuitive ne posera aucun problème aux moins doués ! Un excellent programme qui, avec le rachat de Broderbund par EA, laisse augurer d'une présence de plus en plus marquée de la compagnie dans le domaine de l'éducatif.

Silence, on tourne !

Tournage de Scavenger • Virgin/Cryo • CD-Rom PC • octobre

Virgin et Cryo ont passé deux semaines du mois de mars à faire des prises de vues pour leur prochaine superproduction : Scavenger. D'après les éléments que nous avons, le programme serait un jeu à la Operation Wolf, Terminator 2 Arcade et tous leurs clones où le joueur tire sur tout ce qui bouge à l'écran. Grâce au CD-Rom, l'approche est différente. Des acteurs ont été utilisés pour tourner toutes les scènes du jeu. Il ne s'agira pas de sprites réalisés sous 3DS mais de véritables personnes, digitalisées et intégrées dans des décors artificiels. Scènes en extérieur, équipements spéciaux (armes, tenues, maquillage), cascades... sont les éléments de ce tournage.

Comme un film

Nous avons assisté au tournage des différentes morts des *sectoids*, les méchants du jeu. Cela se déroulait chez Extension Video (à Gentilly) et pendant tout un après-midi. L'équipe a shooté une fois, deux fois... jusqu'à dix fois la même scène pour chacune des morts prévues dans le script.



Le tout était bien sûr filmé sur un écran bleu, un procédé très couramment utilisé dans le cinéma pour ensuite pouvoir dissocier plus facilement les personnages de leur environnement et les intégrer ainsi dans un jeu. Cet événement rare prouve bien la corrélation de plus en plus étroite qui existe maintenant entre le cinéma et le jeu vidéo. Même nos confrères de la presse italienne étaient présents, en l'occurrence Max Reynaud de PC Games et Andrea Minini de K. Il ne reste plus qu'à attendre quelques mois pour voir enfin ce que cela donne sur l'écran de nos PC ! ■

Duel au troisième millénaire

Battledrome • Dynamix • CD-Rom PC • juin

Premier épisode d'une nouvelle gamme de produits Dynamix, Metal Tech, Battledrome s'annonce comme un sérieux concurrent pour le Mechwarrior 2 d'Activision (d'autant plus que ce dernier risque d'être repoussé jusqu'à septembre). Un ou deux joueurs pourront participer, par modem ou câble, à des duels futuristes. Chaque joueur dirige un Herc (un cybernaute articulé), équipé de nombreux gadgets et d'armes redoutables. Vous pouvez modifier votre équipement avant de vous rendre dans les arènes de combat et parier des sommes d'argent pour récolter le plus de crédits possibles afin de vous acheter de quoi rendre votre machine imbattable. C'est très joli et nous attendons avec impatience de voir le tout bouger au prochain CES de Chicago. ■







Un héritage encombrant

Inherit the Earth • New World Computing • PC • juin

Dans la catégorie des surprises du printemps, cette compagnie américaine, célèbre pour sa saga de Might & Magic, diversifie sa production et propose son premier jeu d'aventure. L'histoire se déroule dans un futur imaginaire (un mélange de SF et de fantastique. Les humains ont en effet disparus de la surface de la Terre et les individus qui la peuplent sont des animaux humanoïdes doués de parole ! Les hommes sont un mythe, certaines légendes parlent même de machine volante et de villes gigantesques. Vos personnages doivent justement découvrir les reliques de cette civilisation. Le jeu devrait être traduit en français

Sybex nous en met plein la vue

Le livre d'or 3D Studio 3.0 • Sybex • disponible • 248 francs

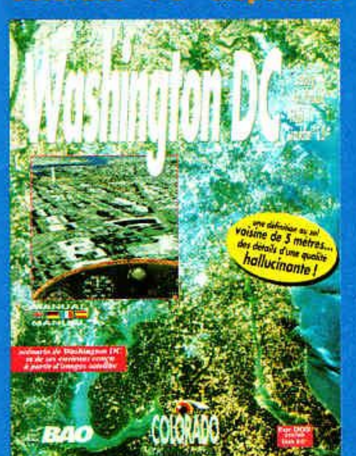
Si vous êtes un peu féru de technique, vous ne pouvez pas ne pas connaître Sybex. Cet éditeur spécialisé dans le livre technique informatique vient d'éditer un ouvrage, sous la plume d'Emmanuel Forsans, qui risque bien de devenir une référence dans le domaine de l'image de synthèse sur PC. Actuellement, 3D Studio est le logiciel phare qui, malgré son prix élevé (plus de 20 000 francs), est utilisé aussi bien par la quasi-totalité des professionnels que par des amateurs fortunés et passionnés.

Le livre d'or de 3D Studio version 3.0 se présente sous l'aspect de deux pavés, qui totalisent quelque 1 350 pages, et d'un CD-Rom. Le livre explique très clairement les fonctions des cinq modules différents de 3DS. Dans chaque cas, le lecteur peut étudier des exemples et des études concrètes. Dans une seconde partie, chaque commande est disséquée ainsi que toutes les options qui y sont attachées, sans oublier les messages d'erreurs. Sans perdre de vue que le logiciel est avant tout un logiciel graphique, le livre est bourré d'illustrations (plus de 1 000).

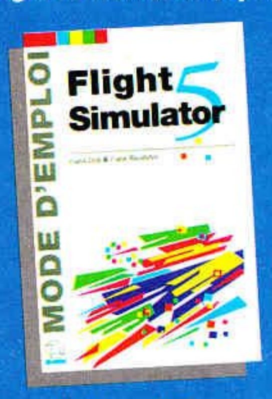
Destiné aussi bien aux débutants (même moi, je comprends) qu'aux professionnels, il propose des tas d'astuces. Le CD-Rom fourni avec les deux livres contient des animations FLI et FLC, des textures, des images SVGA haute résolution, des objets... que vous pouvez obtenir sur disquettes par simple demande. Tout cela est à vous, si vous êtes rapide, pour la somme très raisonnable de 248 francs. Dépêchez-vous car Sybex est déjà en rupture de stock ! ■

Attachez vos ceintures...

Whashington DC • Colorado • PC • disponible



Pour les fans de Flight Simulator 5.0, Colorado et BAO propose un nouveau scénario avec Washington et ses environs, le tout grâce à des images satellites d'une précision diabolique. Avec une définition allant jusqu'à un degré de détails de cinq mètres, vous retrouverez toutes les sensations de réalisme qui caractérisent ce programme fabuleux. Il paraît même que vous pouvez voir un rat qui traverse une rue ! Comme toujours hélas pour FS5, le 486 DX 66 est le minimum acceptable ! Pour tous ceux qui désirent se mettre sérieusement à FS5, Sybex propose également pour moins de 60 francs un ouvrage de poche, *Flight Simulator 5*, qui



permet de maîtriser rapidement la navigation, de se repérer dans la multitude de cadrans et instruments de bord, de réussir une approche...

« Améliorer nos jeux sans cesse »

Après le test de Second Samurai du mois dernier, une interview d'un des créateurs, Mevlut Dinc, s'imposait...

Gen4 – Vivid Image semble être spécialisé dans les jeux de plate-forme. Pensez-vous aborder d'autres genres ?

Mevlut Dinc – Nous ne sommes pas aussi spécialisé que cela. On aime bien penser que nous mixons les genres les plus populaires dans un même jeu. C'est pour cela que, par exemple, Second Samurai a pris autant de temps pour le développement. Nous travaillons actuellement sur deux autres jeux qui sont très différents l'un de l'autre, comme de nos anciens titres. Le premier est un jeu de course sur Super Nintendo. Nous pensons vraiment qu'il sera un des grands hits de cette année. L'autre programme est un soft sur support CD. C'est l'un de nos projets les plus ambitieux. Nous créons un petit dessin animé sur lequel jusqu'à quatre joueurs pourront simultanément et entièrement interagir. Les graphismes ont été dessinés à la main et ils auront la qualité Disney car ils sont créés par Bill Hajee, un ancien animateur de Disney qui a 25 ans d'expérience.

Vous avez réussi à augmenter la jouabilité par rapport à First Samurai. Êtes-vous satisfait de votre travail et pensez-vous pouvoir mieux faire ?

Même si Second Samurai n'est qu'une suite, nous avons essayé d'y ajouter un maximum d'améliorations. Nous sommes très satisfait du résultat. Second Samurai est beaucoup plus jouable et pousse techniquement l'Amiga dans ses derniers retranchements. Je pense que nous pouvons faire mieux. Nous essayons toujours d'améliorer nos jeux à chaque fois que nous en faisons une nouvelle version. Par exemple, nous travaillons actuellement sur la version Mega Drive qui est meilleure visuellement et encore plus jouable.

« Second Samurai pousse l'Amiga dans ses derniers retranchements »

La version AGA semble ne pas être très différente de la version ECS. Allez-vous développer vos prochains jeux d'abord sur les Amiga AGA ?

Pour être honnête, nous n'avons pas eu beaucoup de temps pour la version AGA. La version normale était déjà un très bon produit et il nous a semblé inutile de changer le jeu. Ce que nous avons fait, c'est juste d'utiliser les couleurs supplémentaires qu'offre le *chipset* AGA. Nous n'avons pour l'instant toujours pas de projets sur Amiga !

Peut-on espérer d'autres versions de Second Samurai sur CD32, PC, ST ou autres ?

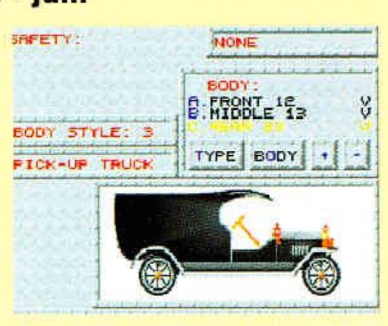
Nous sommes en train de réaliser une version CD32. Comme je l'ai indiqué précédemment, il n'y a pas beaucoup d'améliorations possibles à apporter à ce jeu. Nous inclurons une séquence de fin en 256 couleurs. Nous mettrons aussi probablement une bande sonore entièrement CD. Nous n'avons pas de version ST ou PC de prévue mais le PC serait le plus probable. ■

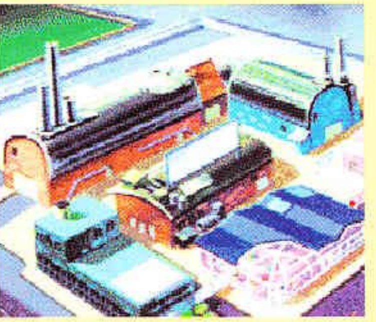
Detroit : la guerre des veaux !

Detroit • Impressions • PC • juin

Revivre l'histoire de l'automobile depuis 1908 jusqu'au début du deuxième millénaire ! C'est, ni plus ni moins, le pari qu'Impressions vous lancera prochainement, avec une gestion d'entreprise automobile qui permettra à un, deux ou trois joueurs de se faire la guerre des prototypes : recherche et développement, marketing, production, legislation, grèves... Tous ces critères sont pris en compte : gérer, créer, modifier, inventer des voitures de tout type (sportive, décapotable, familiale...). ■







Grandes oreilles !

Screenbeat 3 • Spectra Video • PC



Les possesseurs de PC ont tous été confrontés à ce problème : où placer des enceintes sur un bureau déjà encombré ? Pour environ 150 francs, voici une petite enceinte qui s'installe directement sur votre moniteur, à une hauteur qui correspond logiquement à celle de vos oreilles. La restitution des sons issues des cartes sonores (Sound Blaster, Adlib...) est idéale. Équipée d'un écran anti-magnétique, cette enceinte n'occasionne aucun perturbation d'images. De plus, elle ne dépareille pas avec le look de votre machine adorée. ■

Manifestations



• **Apple Expo 1994 :** Du 14 au 17 septembre, au CNIT, à la Défense. Le salon des professionnels et des utilisateurs Macintosh est plus spécialement dédié cette année aux nouveaux Mac à base de microprocesseurs Power PC.



• **ECTS de Londres :** le salon professionnel des jeux vidéo se déroulera du 10 au 12 avril à Londres, Earl's Court Business Center.
• **CES de Chicago :** le salon est annoncé du 23 au 25 juin, au McCormick Place et Chicago Hilton.
• **Imaginord 94 :** le salon des jeux vidéo et de l'image virtuelle. Le 3 avril à Henin Beaumont, 62110.

Profession

Electronic Arts vient d'annoncer le rachat de Broderbund. Cette compagnie américaine, célèbre pour ses programmes éducatifs est aussi à l'origine de Prince of Persia 1 & 2. La gamme des éducatifs EA Kids, dont certains titres sont traduits en français, doit ainsi devenir la référence en matière de jeux éducatifs pour enfants et ados. Electronic Arts et Ocean ont d'autre part signé un accord de partenariat pour la distribution de tous les produits Super Nintendo et NES d'EA par Ocean sur l'Europe et l'Australie.

Quand arcade rime avec Millennium...

Jeux d'arcade • Millennium • 94

Préparant son ECTS, Millennium annonce un certain nombre de surprises avec pour commencer un jeu d'arcade mettant en avant nos amis Trolls. Cheveux au vent, scrollings rapides et bonne humeur seront au rendez-vous. Toujours dans le genre cartoon, vous aurez aussi l'agréable surprise de découvrir Neural World (titre provisoire), un jeu d'arcade dont les principaux intervenants sont des volatiles qui ont avec Beep Beep, l'adversaire de Coyotte, une ressemblance plus que frappante. Enfin, pour clore cet intermède « Ça cartoon », Millennium a repris la licence de Mr Magoo, ce drôle de personnage myope au crâne dégarni. ■



L'Amiga s'éclate à Bruxelles

Amiga Show • Bruxelles • 16 et 17 avril

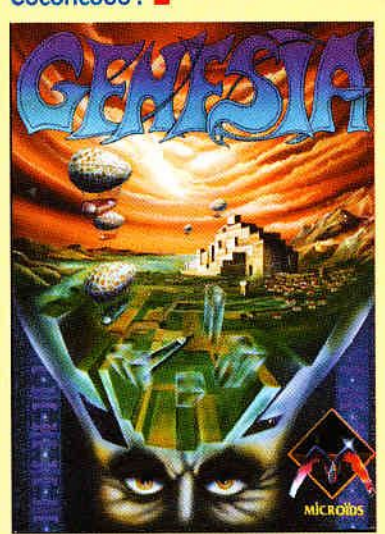
Les salons dédiés à l'Amiga sont rares. Voici donc une excellente occasion de découvrir toutes les nouveautés de vos machines préférées : Amiga 500, 600, 1200, 2000 ou 4000 et console CD32. L'Amiga Show accueille Commodore et de nombreux revendeurs et distributeurs pour Amiga. Ce salon se déroule les 16 et 17 avril, au centre culturel Wauterbos de Rhode-Saint-Genèse (1640), dans la banlieue de Bruxelles (en Belgique pour les nuls en géographie). Vous pourrez y gagner des CD32 et faire de nombreuse affaires à des prix incroyables dans la foire Soft et Hard. Et le prix d'entrée, allez-vous nous demander ? Eh bien, sur simple présentation du présent coupon que nous vous offrons, vous pourrez y accéder gratuitement. Merci qui ? ■

Trois fois plus beau !

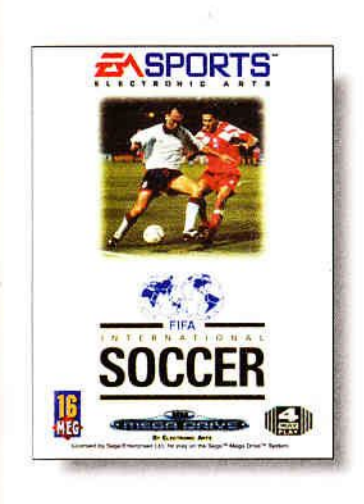
Genesia • Microids • PC • disponible

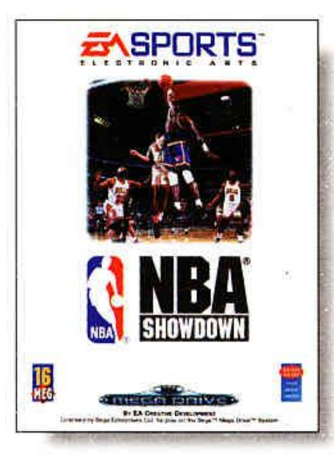
Vous êtes nombreux à vous être emballé pour Genesia, le dernier hit en date de la société française Microids. Pour les inconditionnels ou ceux qui ne se sont pas encore procurer le jeu, il y a une bonne nouvelle : la version haute résolution de la petite merveille. Pour ceux qui ne se souviennent plus de ce superbe jeu testé sur Amiga dans le numéro 58 de *Génération 4*, vous incarnez le chef d'un clan dans une époque médiévale. Il faut retrouver des pierres précieuses réparties aux quatres coins d'un domaine qui n'est autre que la carte de jeu. Vous luttez contre deux adversaires qui ont les mêmes objectifs. Lever des troupes, développer différents champs scientifiques, mettre sur pied une infrastructure économique, tous les moyens sont bons pour prendre de l'avance sur vos ennemis. La vue en 3D isométrique à la Populous est exploitée au mieux avec cette version haute résolution où vous pourrez admirer les détails des bâtiments, des habitants et des armées présents sur la carte. C'est très beau, c'est passionnant et, en plus, c'est Français ! Cocoricooo ! ■

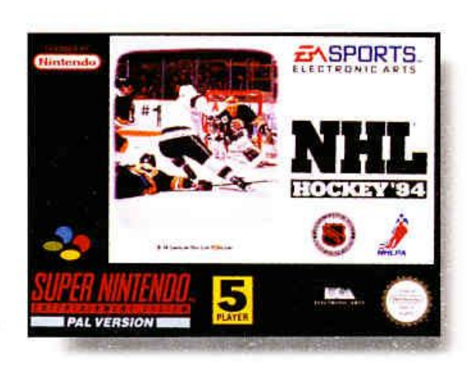
C'est beau et, en plus, c'est Français ! Cocoricooo...

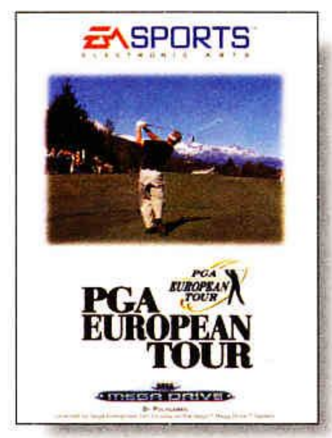


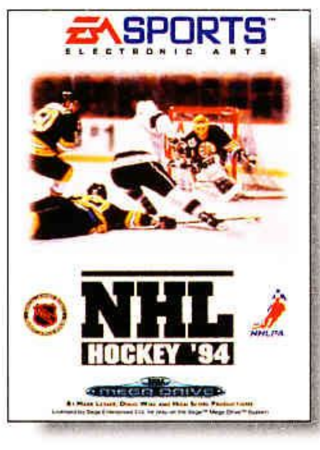
Electronic Arts et Boulanger présentent la gamme EA SPORTS sur Mega Drive, Super NES et PC:

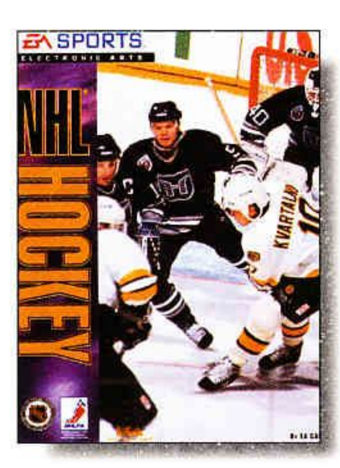




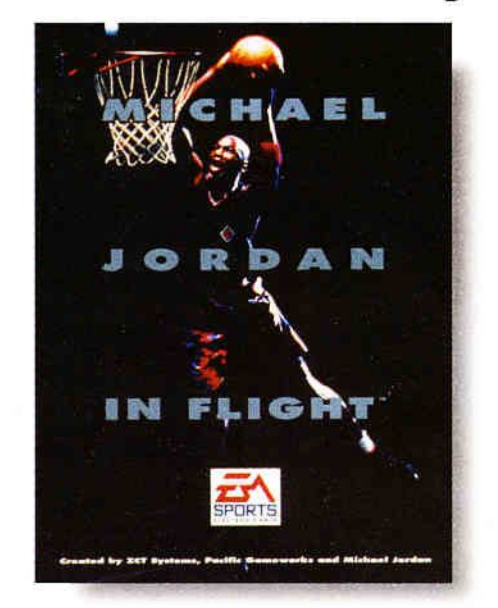








Boulanger vous offre un super poster de Michael Jordan pour tout achat d'un jeu EA SPORTS!*









L'année de tous crapau

À peine remis de l'effet Syndicate et malgré la vague d'attentats à Londres, nous avons envoyé notre courageux petit reporter à Guilford (Angleterre). Un reportage à chaud pour découvrir ces fabuleux créateurs de jeux vidéo que sont les développeurs de Bullfrog.

Une révolution est en cours

Theme Park • EA/Bullfrog • PC, Mac, 3DO, CD-Rom PC, Amiga, A1200 • fin juin



Au commencement, il y eut Populous. Puis vinrent Powermonger, Populous 2 et enfin Syndicate. Tous ces programmes avaient trois points communs : l'équipe de Bullfrog comme développeur, un système de 3D isométrique et des succès mondiaux ! Chacun apporta son lot de nouveautés et le prochain en date, Theme Park, est encore plus révolutionnaire que ses petits frères. Selon Peter Molyneux, directeur de Bullfrog et concepteur programmeur de la plupart des jeux, se sera le dernier à utiliser un système de vue en 3D isométrique. Il estime, et on ne peut pas lui donner tort, que Bullfrog a exploité au maximum les possibilités offertes par ce genre de programme et qu'il est temps maintenant de passer à la vitesse supérieure.

Ça rapporte combien un parc d'attractions ?

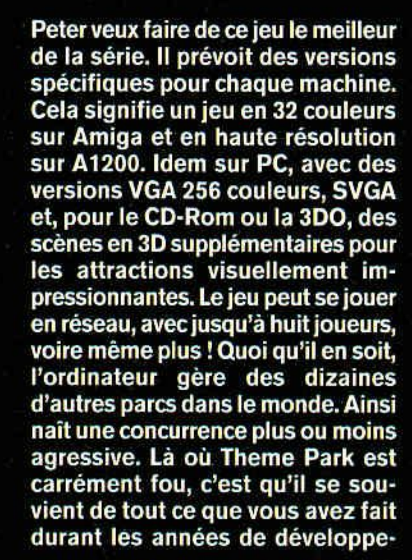
Pour changer un peu des jeux « sérieux » comme Populous, Powermonger ou Syndicate, dans lesquels le joueur doit conquérir et massacrer pour devenir le maître du monde, Theme Park se caractérise par un état d'esprit cartoonesque et humoristique. Le joueur hérite d'une fortune et décide de se faire plaisir en construisant son propre parc d'attractions, histoire de faire mieux que certains parcs actuels en perte de vitesse. Le jeu est doté en outre d'une présentation qui vous en dira long sur l'ambiance générale du jeu. Tout est fait pour vous le rappeler.



Bullfrog compile

L'annonce d'une version CD-Rom PC de Syndicate devrait ravir ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu de stratégie arcade de grande qualité. Pas de grosses nouveautés sur ce CD cependant, excepté la présence du jeu originel et de son extension, American Revolt, pour moins de 400 francs.

les
uds



Peter veux faire de ce jeu le meilleur de la série. Il prévoit des versions spécifiques pour chaque machine. Cela signifie un jeu en 32 couleurs sur Amiga et en haute résolution sur A1200. Idem sur PC, avec des versions VGA 256 couleurs, SVGA et, pour le CD-Rom ou la 3DO, des scènes en 3D supplémentaires pour les attractions visuellement impressionnantes. Le jeu peut se jouer en réseau, avec jusqu'à huit joueurs, voire même plus ! Quoi qu'il en soit, l'ordinateur gère des dizaines d'autres parcs dans le monde. Ainsi naît une concurrence plus ou moins agressive. Là où Theme Park est carrément fou, c'est qu'il se souvient de tout ce que vous avez fait durant les années de développement du parc. Si vous sauvegardez le jeu après trois ans de gestion de votre parc (Euro Trash), vous pouvez notamment utiliser cette sauvegarde sur le jeu d'un ami. Ce dernier peut alors les comparer avec les trois premières années de son parc ! Pour les versions CD, les *roller-coasters* sont sauvegardés au format standard du programme du même nom édité pas Disney pour être joués avec.

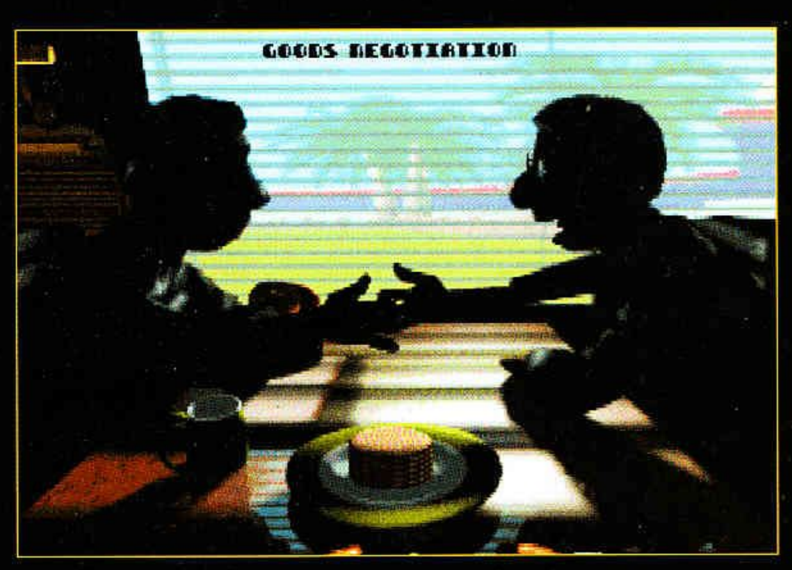
Pourquoi ne pas refaire Eurodisney... en mieux !

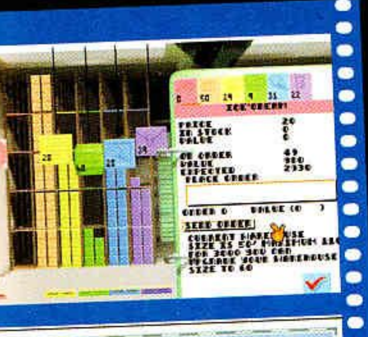
En fait, le jeu contient plusieurs jeux. Il existe en effet plusieurs niveaux de difficulté avec plus ou moins d'options accessibles. Les débutants peuvent ainsi se contenter de construire le parc et les attractions en ne gérant pratiquement rien. Cet aspect du jeu est très agréable pour commencer à voir comment aménager son parc sans se prendre la tête avec d'autres considérations. Il existe même un mode « tutorial », vous indiquant au fur et à mesure ce qu'il faut faire. Il faut cependant choisir le lieu de construction du parc. Europe, Afrique ou encore Antarctique semblent être de simple fioritures... Mais attention car les visiteurs n'aiment pas être frigorifiés ou trempés toute la journée ! Ensuite, vous commencez la grande aventure avec un espace libre et un arrêt de bus. À vous de commencer à construire une chemin, puis votre première attraction. Prévoyez une



▲ *L'équipe de Bullfrog ne trouve plus trop en ce moment le temps de prendre l'air. La priorité est en effet de finir Theme Park d'ici quelques semaines. Des nuits blanches en perspective !*











entrée et une sortie, sans oublier une file d'attente pour éponger la foule qui ne tarde pas à envahir votre parc. Il est en effet bien connu qu'une file d'attente qui serpente semble moins longue qu'une file toute droite : alors, rusez un peu ! Allez, pourquoi ne pas choisir un simple manège !

Le sens des affaires

Rapidement cependant, vous devez construire un snack et un stand de rafraîchissements. Et, pour occuper le public qui attend patiemment, il faut engager des amuseurs publics, des gens costumés. Le succès aidant, vous allez commencer à construire une deuxième attraction (un grand huit), puis une troisème, engager le personnel d'entretien du parc, puis celui pour réparer les machines, agrandir votre parc, construire de nouveaux chemins, une zone de pique-nique, planter quelques arbres, construire un lac artificiel... Pour un peu que vous en ayez les moyens financiers, vous pouvez compter sur près d'une quarantaine d'attractions différentes. Sachant que pour certaines, vous pouvez en définir le look et les spécificités, cela laisse vraiment de quoi s'éclater. Ainsi pour les montagnes russes, vous concevez la forme puis les montées, les descentes, les loopings, les vrilles, les sauts... Comment savoir si vous vous débrouillez bien ? C'est très simple ! Vous le verrez immédiatement à la popularité du parc ou de chacune de vos attractions comme à l'attitude des visiteurs. Il faut constamment les satisfaire. S'ils ont trop peur dans ces montagnes russes, réduisez la vitesse ou supprimer le looping. Ne laissez pas une attraction sans des techniciens sinon elle se détraque et devient mortelle. Un excellent moyen pour effrayer les visiteurs.

À tout moment, vous pouvez passer en mode simulation. Vous devez alors gérer l'intendance du parc. Les choses se compliquent alors car vous devez par exemple négocier avec votre personnel, qui demande perpétuellement des augmentations. Si vous ne cédez pas, ce sera la grève ! Vous devez aussi gérer l'approvisionnement de vos stands en nourriture, boissons... Le degré de réalisme à ce niveau est complètement dingue. Pour votre stand de boissons, vous pouvez par exemple modifier les prix du soda ou le nombre de glaçons dans un gobelet. Cela permet de réaliser des économies... Par contre, les visiteurs seront moins assoiffés ! Idem pour le snack : mettez plus de sel dans les frites pour favoriser la consommation de boisson ! Le programme regorge d'astuces.

Vous pouvez aller encore plus loin avec le mode simulation professionnelle. Dans ce cas, vous gérer carrément vos actions en Bourse. Vous entrez sur le marché boursier, vous spéculez sur votre parc ou même sur un parc concurrent... Vous devez aussi gérer vos services de recherche et développement pour trouver de nouvelles attractions ou les améliorer. Vous pouvez même envoyer des saboteurs dans les parcs concurrents. D'ailleurs, les autres ne se priveront pas pour faire de même. Les versions PC, CD-Rom PC, Amiga et Amiga 1200, Macintosh et 3DO sont prévues pour fin juin. Le jeu est quasiment fini sur

Mettez du sel dans les frites pour faire boire les visiteurs...

PC. Il est dans sa phase de test et de debugging. Il est même question d'une version Jaguar. Quoi qu'il en soit, le jeu sera entièrement traduit en français, tout comme le manuel qui devrait être assez conséquent. En tout cas, Theme Park plaira à tout le monde, du novice au joueur acharné. Il est génialement réalisé. L'ambiance sonore est typiquement celle d'un vrai parc, comme les centaines d'animations des personnages et du parc. C'est superbe, intéressant et drôle. Cela vient de Bullfrog. Ça s'appelle Theme Park. On n'est pas prêt de l'oublier ! ■



Bullfrog se console

Outre la sortie de Powermonger sur Mega CD, les consoles Mega Drive vont bientôt avoir le plaisir de découvrir Syndicate, complètement remanié, tant graphiquement que dans son interface, pour correspondre aux spécificités de la machine et du marché. Des programmes exceptionnels pour des jeux mythiques.

Tapis volant non identifié

Magic Carpet • EA/Bullfrog • PC, 3DO • automne 94

Depuis plusieurs années, Peter Molyneux et son équipe travaillent sur de nouveaux algorithmes et de nouvelles techniques pour développer les prochains programmes. Magic Carpet sera le premier de la nouvelle génération de jeux Bullfrog. Pour résumer la situation, je dirais simplement que ce dernier semble aussi novateur que Populous le fut à son époque. Las des simulateurs de vol trop compliqués, où le joueur doit utiliser la totalité du clavier, Peter veut créer quelque chose de nouveau : quelque chose de plus simple à utiliser et donc de beaucoup plus agréable à manier. Fort de cette idée, Bullfrog a donc cogité la chose. Simulateur d'avions ? Trop classique et trop complexe ! Non, il fallait trouver une chose qui apporte de formidables sensations au joueur. Quelque chose encore qui ne vole pas trop haut car le survol des trains accidentés est toujours très apprécié ! Quelque chose aussi qui survole le terrain à grande vitesse, avec une impression de flottement totalement nouveau ! Ainsi, l'idée a germé pour se concrétiser sous la forme d'un tapis volant… Immédiatement, l'univers s'est imposé de lui-même, directement inspiré d'œuvres comme les aventures de Simbad le marin ou le conte des Mille et une nuits…

Une vitesse incroyable !

Le monde tel qu'il est conçu grâce à ces nouvelles techniques n'a pas de limite. Il se crée en temps réel au fur et à mesure que vous le survolez. Le plus incroyable vient de la rapidité du programme. En résolution 256 couleurs en 320 x 200, la vitesse est incroyable (sur un 486 DX 50) en plein écran. Il est possible de réduite la fenêtre graphique pour permettre aux machines moins puissantes de suivre, mais le 486 est malgré tout fortement conseillé. Idem pour le degré de détails dans les cieux : il est également paramétrable. Il est même question d'une version en SVGA, mais Peter Molyneux parle alors carrément de Pentium pour y jouer ! Même en mode VGA, il est difficile de s'imaginer la fluidité et la rapidité de l'animation. Ce n'est pas tout : Bullfrog souhaite un monde aux lois physiques réalistes. Si vous lancez par exemple une boule de feu sur un arbre : il s'enflamme et les oiseaux s'envolent. Si vous tuez un dragon, vous verrez ses os sur le sol et ils y resteront comme la preuve éternelle de vos exploits. Le cycle lunaire même est pris en compte, avec une marée réellement gérée ! Autre preuve du perfectionnisme des développeurs : lorsque vous faites tomber quelque chose dans l'océan, il y a des éclaboussures. Si c'est une boule de feu, un nuage de vapeur s'élève.

Incroyable, même le cycle lunaire est pris en compte !

Ça va faire Mururoa dans ta tête à toi !

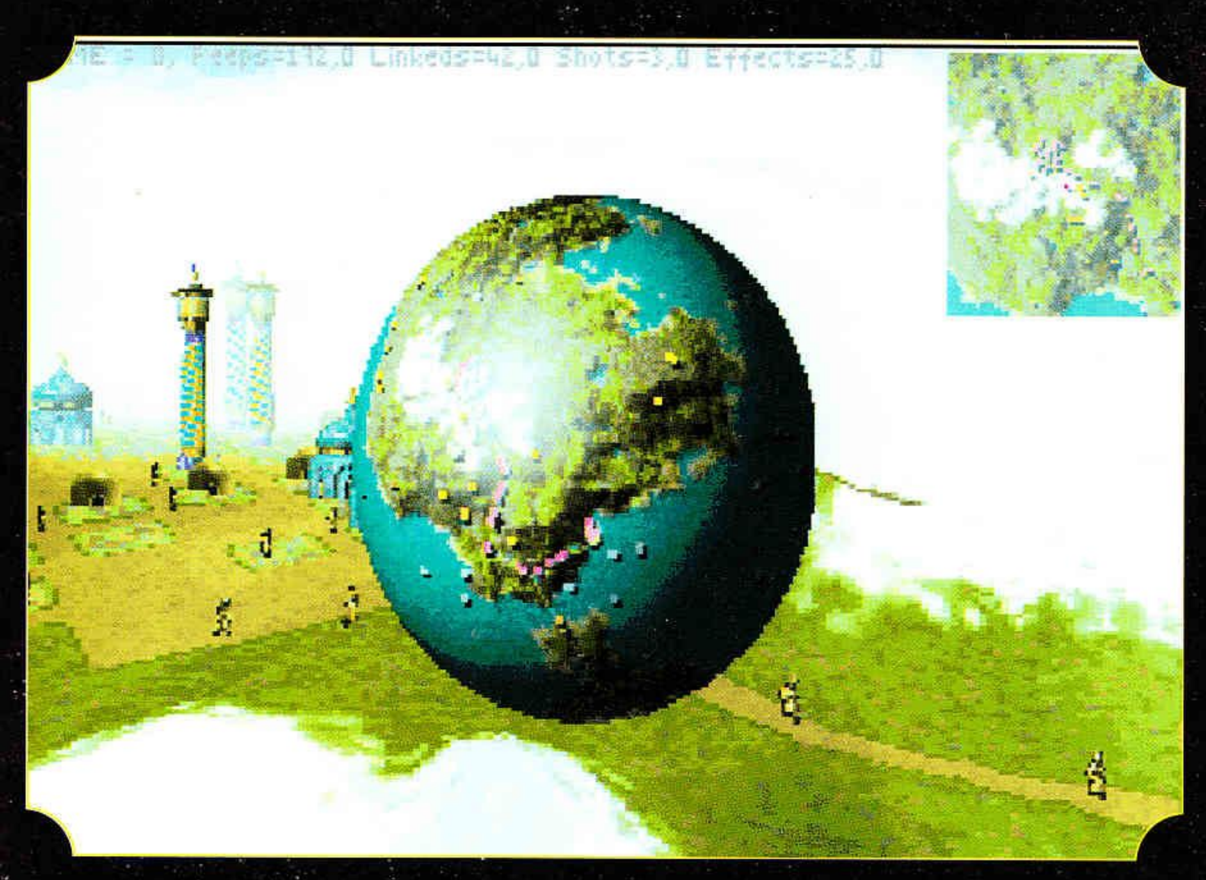
Après le choc provoqué par toutes ces performances, je pensais bien finir ma journée tranquillement. Et boum dans ma tête à moi ! Mon hôte me sort des lunettes avec des filtres plastiques de couleur en me parlant d'effets de relief. Allez hop ! je mets les binocles, je me plante devant



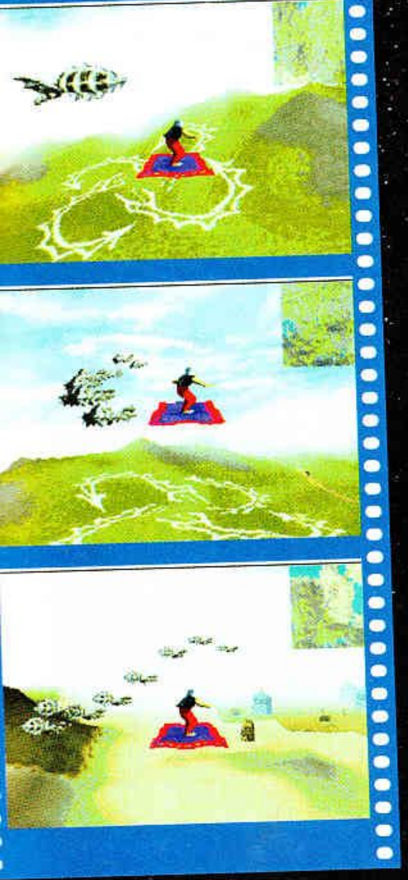








l'écran et là, après quelques secondes d'adaptation, je vois le tapis se dissocier des décors et survoler un monde en 3D 100 % réelle... Bon, OK, le nombre de couleurs est réduit au minimum mais, malgré tout, c'est un plus conséquent. Remis de mes émotions, j'enlève les lunettes quand soudain Peter Molyneux déclenche des effets visuels sympa ! Même une Super Nintendo rougirait de honte. Alors qu'il survole le monde de Magic Carpet, j'ai droit à une déformation en temps réel du monde avec des montagnes qui poussent, des ravins qui se creusent : notre pauvre pilote de tapis tente d'éviter ces obstacles tant bien que mal. Et puis tout l'écran se met à onduler ! OK, c'est promis Stéphane, j'arrête le pastaga... Maintenant, un nouvel effet sur le sprite : il laisse derrière lui un effet de dédoublement lorsqu'il bouge ! Debout sur la table, je supplie Peter d'arrêter le massacre ! Mon cœur va lâcher ! Ce n'est pas possible !



Chevaucher un dragon

Je tente alors une subtile manœuvre de diversion en parlant du but même du jeu. Mais non, rien à faire, je n'en saurai pas beaucoup plus, sauf que les centaines de personnes que l'on peut voit sur le sol ont chacune leur personnalité et qu'il est possible de descendre du tapis pour pénétrer

En attendant, que vais-je faire de tout ce temps...

dans certains endroits. Allez, deux nouvelles surprises en vrac : il est possible de chevaucher des dragons et vous disposez d'un arsenal de sorts ! Autant vous dire que Magic Carpet s'annonce comme un grand jeu, peut-être le plus prometteur depuis bien longtemps. Le plus dur reste désormais d'attendre ! ■

Bullfrog 95

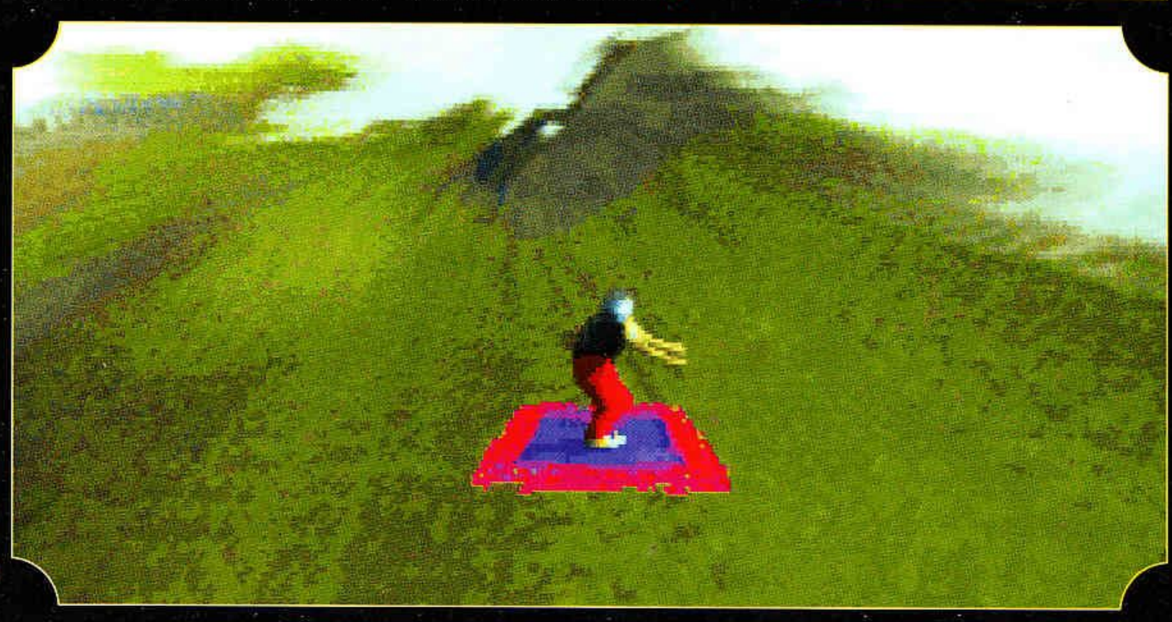


Annoncé pour fin 94, début 95, vous pourrez encore découvrir Creation, un jeu qui renoue un peu avec le leitmotiv de Bullfrog : créer un monde. En l'occurrence, il s'agit plutôt de gérer la faune sous-marine, à tra-



vers un jeu qui utilisera à la base les mêmes techniques que Magic Carpet... plus toutes les innovations découvertes entretemps par les gens de chez Bullfrog, décidément très créatifs ! ■





Tel **(1) 46.24.33.19.**

62 Bis av Charles de Gaulle
92200 Neuilly s/seine - Métro Sablons

Fax (1) 47.45.23.5

La mer qu'on

Le long des côtes cubaines, la mer a des reflets d'argent que viennent briser les soviétiques... La chasse est ouverte avec une simulation qui bouleverse tout ce que nous avons connu jusqu'ici dans le domaine.

Encore un produit Electronic Arts qui a pris un peu de retard à notre grand désespoir... Pourquoi ? Tout simplement parce que ce jeu, dont nous vous avons déjà parlé, semble bien être la nouvelle référence en matière de simulation sous-marine sur PC, pour ne pas dire toutes machines confondues... Vous pensez que je m'emballe un peu vite ? Il suffit de regarder les écrans du jeu pour se faire une petite idée. Tout d'abord, le contexte historique. Fini les sous-marins antédiluviens qui ont fait notre joie dans le passé. Aujourd'hui, vous êtes aux commandes d'un sous-marin ultramoderne aux performances impressionnantes et à l'armement hypersophistiqué. La torpille qui part droit devant, c'est terminé. Désormais, c'est du sonar et du missile qu'il va falloir jouer. Pour vous expliquer un peu mieux le jeu, rien de tel que de vous faire découvrir une mission.



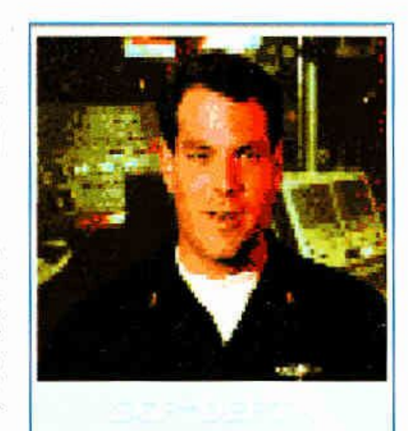
▲ *Là, ça ne s'est pas passé comme vous le vouliez.*

La plus belle des mers

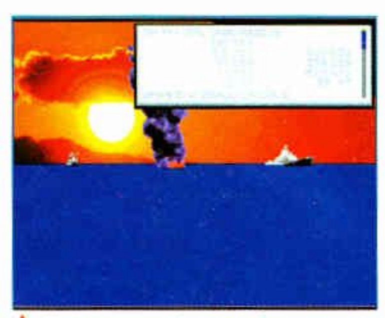
Tout d'abord, l'intro. Un croiseur lance des missiles sur une mer en images de synthèse. C'est probablement la plus belle et la plus réaliste qu'il nous ait jamais été donné de voir. Tout le jeu est ainsi ! Dans le menu, vous choisissez une mission simple ou une campagne. Pour vous situer

Tous les éléments de la guerre sous-marine sont réunis

le contexte, les hostilités se déroulent dans un futur proche. Une guérilla anti-Castro bat son plein à Cuba. Vous aidez les rebelles et les Russes aident Castro. Vous utilisez toute la panoplie de la guerre maritime, de la mission de reconnaissance à



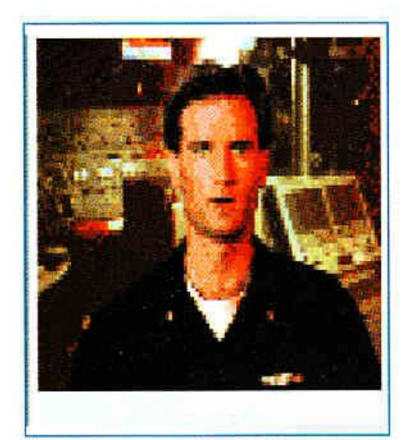
▲ *Voilà votre officier de navigation.*



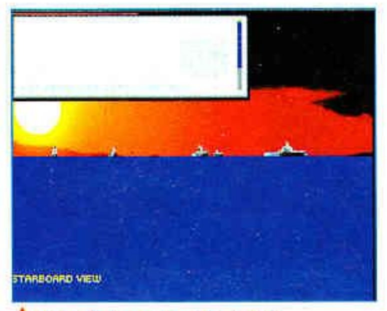
▲ *Il n'en reste plus que deux...*

▲ *Celui-là, il ne va pas vivre vieux.*

voit danser...

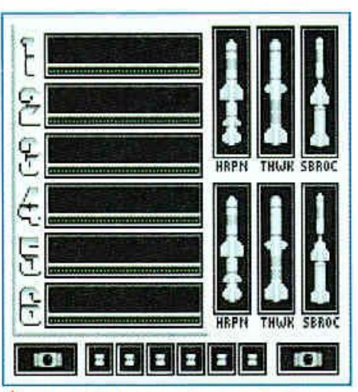


▲ *C'est votre officier sonar.*



▲ *Les vaisseaux, ainsi que ce superbe coucher de soleil sont de superbes digitalisations.*

l'attaque en règle des sous-marins nucléaires soviétiques. Prenons la troisième mission : vous devez réduire à néant un corps expéditionnaire russe escorté de deux sous-marins. Votre Seawolf commence au centre de la carte où est dessiné la côte nord de Cuba. En surface, vous contactez les unités. Elles ont quatre statuts : inconnues (grises), ennemies (rouges), amies (vertes), neutres (jaunes). Pour identifier une unité inconnues, il suffit d'être assez près pour la repérer visuellement ou que votre officier sonar identifie sa signature acoustique. Votre sous-marin dispose de quatre postes principaux : la navigation, les armes, la radio et le sonar. Pour chacun, l'officier correspondant apparaît à l'écran et vous propose les actions qu'il peut effectuer. Du côté des vues, vous avez accès à une vue satellite, une vue périscopique comme celle de l'intro et à une vue sous-marine qui correspond à un hublot de votre sous-marin.



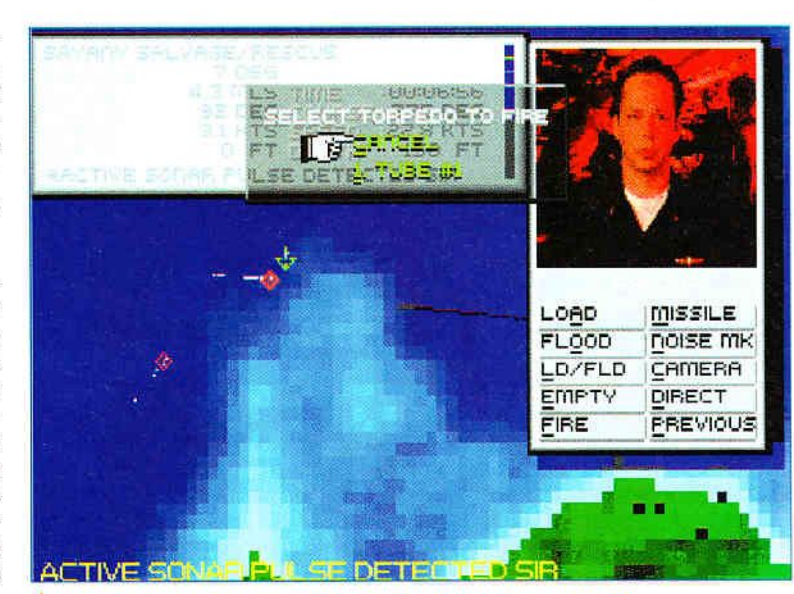
▲ *Vous disposez de six missiles pratiquement imparables.*

Le monde du silence

La chasse commence... Je pousse les moteurs au quart de leur puissance (moins on va vite, moins on fait de bruit et moins on se fait repéré). Je rejoins l'officier sonar. Il est à l'affût du moindre indice sur son écran circulaire qui capte tous les sons autour du sous-marin. Des bandes de couleurs partent des bords pour se rejoindre vers le centre. Elles sont de trois couleurs pour l'instant. La verte correspond aux bâtiments de surface, la pourpre symbolise ce qui se trouve dans les airs (avions ou hélicos) et la bleu tout ce qui est sous-marin. Sur la périphérie on trouve deux points : un rouge, qui définit le cap du sous-marin et un bleu que vous pouvez déplacer. Ce dernier correspond à l'orientation que vous donnez à votre « cornet acoustique ». En le plaçant sur la bande verte, vous entendez le superbe « schtouf-schtouf-schtouf » de l'hélice du navire. Sur

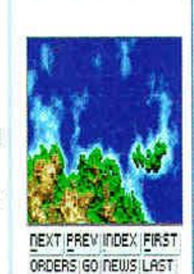
On peut même jouer à deux, l'un contre l'autre ou par équipe

le trait pourpre, on reconnaît sans problème le bruit d'un avion à réaction, ce qui peut vouloir dire qu'un porte-avions est présent dans l'escadre. Enfin, les deux signaux bleus... Sur le premier, je perçois des chuintements, puis des cris très beaux. Ce ne sont pas des sirènes mais le chant des baleines. Par contre, sur le second, il me semble reconnaître un « wou-wou-wou » caractéristique. Visiblement, le bruit est atténué par les couches thermiques des gigantesques masses d'eau. Je coupe les moteurs et donne l'ordre de plonger. Le signal est plus net. On l'a repéré, mais on ne sait pas qui il est. Au bout d'une minute, l'officier radar identifie l'unité. C'est un sous-marin nucléaire d'attaque soviétique lanceur d'engin de classe Typhon. Il vient sur nous et ne semble pas nous avoir repérer. Je décide de le laisser passer et de prendre son sillage, là ou il est le plus dur de nous entendre (pour ne pas dire impossible) à cause du bruit de sa propre hélice. Lorsque que je suis tout près, je lance une torpille haute vitesse et une longue portée... Il esquive la première. Je donne l'ordre d'initialiser un programme de recherche. Elle tourne en rond et le cherche. La seconde torpille est proche de lui. Il fonce à pleine puissance. Elle est trop lente. Je la fais exploser avant qu'il ne la distance. Braouumm ! Le choc l'a touché : il ralentit. Pendant ce temps, la première torpille vient de le retrouver et lui fonce dessus. Il ne peut l'esquiver et il la prend de plein fouet. Le bruit est effrayant et la déflagration assourdissante. Plus qu'un sous-marin à couler... Ce jeu est extrêmement bien réalisé avec des digits partout. Si vous avez aimé *La Poursuite d'octobre rouge* avec Sean Connery, vous aimerez cette petite merveille. Et, si vous n'êtes pas encore convaincu, sachez que vous pouvez jouer à deux par téléphone ou câble Nul Modem, l'un contre l'autre ou en équipe... ■



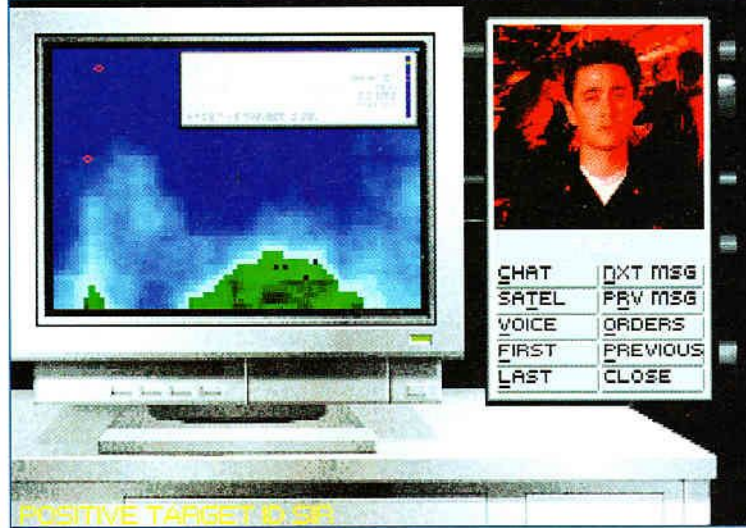
▲ *Votre officier de tir est prêt à lancer une torpille sur la cible que vous avez choisie.*

Mission #2
"Duckshoot"
Background: US subs and vessels have been ordered to blockade all Cuban ports and patrol the entire Cuban coastline. The goal is to cut supplies and arms from reaching pro-Castro forces on the island. The Seawolf is to patrol a wide section of the northern Cuban coast. All non-US vessels in this area are either pro-Castro naval ships or merchant ships that have ignored our repeated warnings. The Seawolf is free to fire, but only after having clearly identified the target as a non-US naval vessel.



NEXT | PREV | INDEX | FIRST
ORDERS | GO | NEWS | LAST

▲ *Chaque mission est présentée de façon très complète. Il y en a plus de trente.*



▲ *Via votre officier radio, vous pouvez envoyer des messages à l'autre joueur.*

Divinement hu

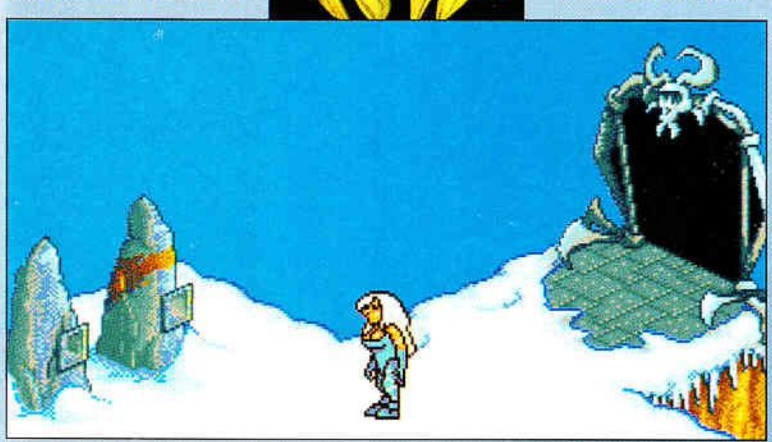
Quel plus beau sacrifice pour un Dieu que de sacrifier son essence divine et de parcourir le monde comme un simple mortel ? Stéphane Lavoisard, notre chef vénéré et adoré ne cesse de nous le répéter ! Core Design aussi...

Heimdall, une divinité nordique, n'hésite pas. Il endosse sans hésiter la condition d'homme et parcourt le monde pour retrouver les six morceaux d'une amulette qui permet d'emprisonner Loki, une Némésis divine. Chaque morceau est dissimulé dans un pays différents et notre héros doit aller d'île en île, de monde féerique en régions hostiles, pour les retrouver. Les quelques sauvegardes possibles se révèlent rapidement indispensables. Depuis le premier jeu, sorti il y a plus de deux ans, les choses ont évolué même si le style du jeu est assez différents de la concurrence. Notre héros a le pouvoir de se transformer en femme si le besoin s'en fait sentir. Une possibilité que le joueur doit utiliser judicieusement suivant la situation dans laquelle il se trouve. La représentation du terrain est toujours la même : une 3D isométrique du plus bel effet. Heureusement, les lieux sont bien pensés et vous ne vous retrouverez pas bloqués par un objet dissimulé derrière un élément au premier plan. En arrivant au bout de l'écran, vous passez dans un nouvel endroit...

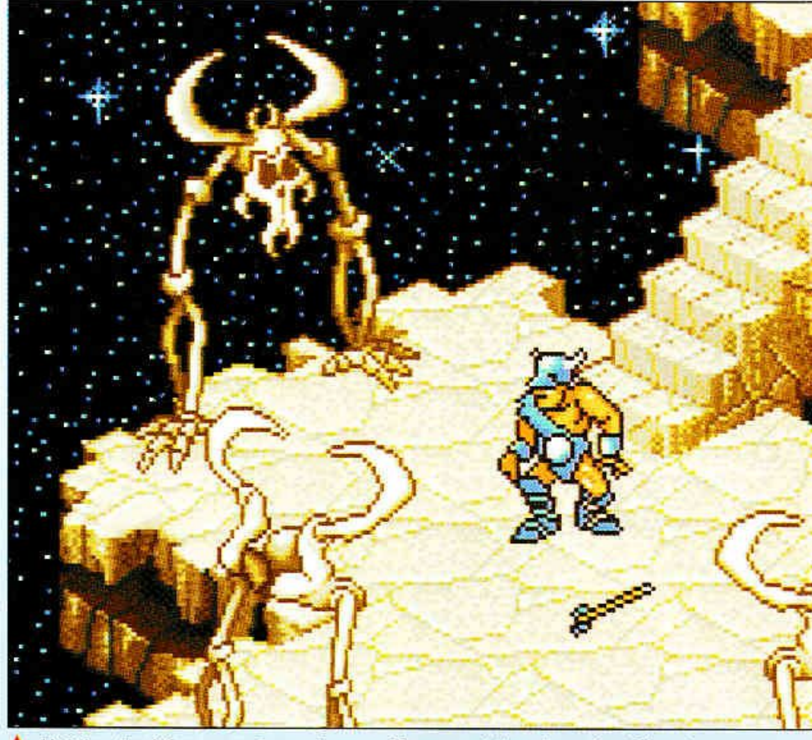
Un scénario qui évolue selon les actions du personnage

Une ambiance de jeu très cartoon...

Un gros effort a été réalisé au niveau des sprites et des personnages pour leur donner un look très cartoon. Le résultat semble tout à fait satisfaisant, surtout durant les combats. Ils se déroulent en temps réel et dans des phases d'arcade qui demandent une bonne dextérité. Heureusement pour vous, Heimdall trouve tout au long de son périlleux voyage des tonnes d'objets (armes, protections, nourriture...). À noter d'ailleurs que pour chacune de vos transformations, un inventaire différent demande de laisser



Divers messages vous donneront de précieuses indications pour résoudre telle ou telle énigme.



Voici notre héros aux deux visages. Homme viril ou femelle attirante...

nain

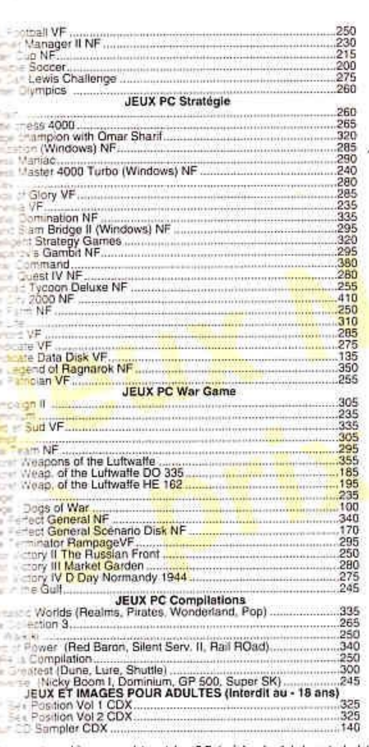






▲ *Si les pièces vous semblent un peu vides, ne vous faites pas trop d'illusion : dans la version finale, vous y trouverez largement de quoi délier un peu votre langue.*

un objet au sol avant pour le reprendre ensuite ! Les actions se font intuitivement ou grâce aux icônes qui sont en haut de l'écran. En passant sur un objet, vous le ramassez.



Pratique : Heimdall peut se transformer en femme...

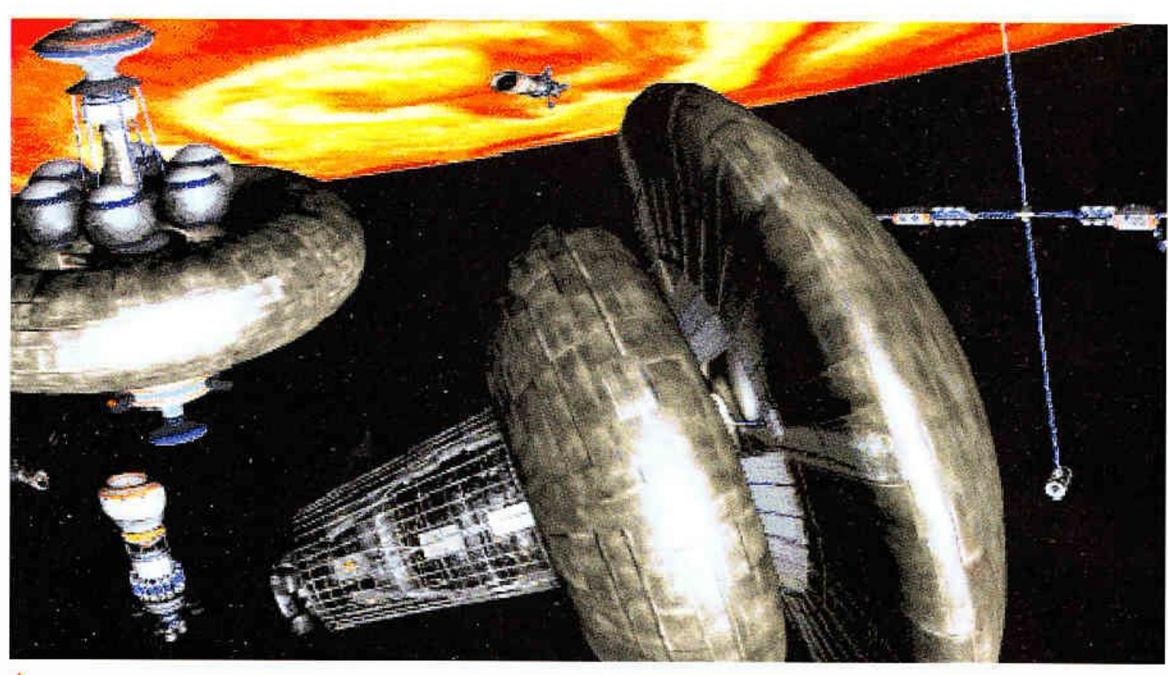
En cliquant sur un élément du décor, vous l'utilisez. Le plus intéressant semble bien être l'interaction avec le monde, et surtout avec les personnages rencontrés. En effet, le scénario évolue suivant vos actions. Vous dialoguez aussi avec des tonnes d'individus, plus ou moins amicaux. Ils permettent au joueur de comprendre l'histoire petit à petit. En échange d'informations ou d'objets, ils vous confient des missions à remplir.

Niveaux cachés et pièges diaboliques

D'autres surprises attendent le joueur, comme des niveaux cachés et des mécanismes plus diaboliques les uns que les autres. Les auteurs sont assez fiers de la gestion du personnage et des restrictions qu'ils lui ont imposées. Définir à quels endroits il peut aller, ce qu'il peut faire, s'il peut sauter sur cette plate-forme... Autant de questions qui ont demandés des semaines de travail pour éviter tout bug et assurer une certaine crédibilité au sprite. Et la magie ? Pas de panique, elle n'a pas été oubliée et un système de runes permet de composer des sortilèges. Mélange d'aventure, d'action et de jeu de rôle, la réalisation de Heimdall comblera les plus exigeants d'entre nous. ■

Les robinsons de l'espace

Nous vous en parlons déjà depuis quelques mois : Outpost arrive ! La survie de l'humanité est entre vos mains, pourrez-vous survivre sur la nouvelle planète où les humains se sont réfugiés ?


▲ *Une étape autour de Jupiter pour faire le plein d'hydrogène avant de partir pour les étoiles.*

Résumons un peu le début de l'action : un astéroïde de grande taille pénètre dans le système solaire avec pour cible directe la Terre. Une salve de missiles nucléaires est lancée des stations orbitales afin de dévier sa trajectoire. Malheureusement, cela ne marche pas. Le seul espoir de la race humaine repose sur un vaisseau interstellaire placé en orbite autour de la Terre. Deux cents colons sont sélectionnés pour partir vers une étoile lointaine et reconstruire la civilisation. Après un arrêt près de Jupiter pour se ravitailler en carburant, le bâtiment se dirige vers son but et peut-être le salut de l'humanité.
Une vingtaine d'étoiles abritent une planète potentiellement habitable, mais certainement pas une du type terrestre. De toutes façons, les colons doivent s'adapter à leur nouvel environnement. Une fois choisie la destination, le voyage commence. C'est le moment d'admirer les superbes images de synthèse. Sur place, des sondes partent du vaisseau mère pour explorer la planète et sélectionner un site de colonisation. Encore une fois, vous assistez au spectacle grâce à une animation. En règle générale, dès qu'il y a un acte important d'accompli, une scène cinématique l'accompagne. Selon le type de planète, l'installation des colons se fait plus ou moins facilement. Une atmosphère empoisonnée n'aide pas et une topologie du terrain trop accidentée rend toute construction fort instable. L'appréhension monte dans le cerveau du joueur : le site est-il le bon ? Trop tard, le module automatique de colonisation prépare déjà le terrain des futurs colons. Dès l'atterrissage, le module crée les premières habitations. C'est le moment d'envoyer les premiers colons. Tout se déroule dorénavant sur une carte 3D avec un graphisme fantastique. Deux solutions mènent alors à la victoire : soit vous transformez la planète en une nouvelle Terre en la *terraformant*, soit vous investissez toute l'énergie de la colonie pour construire un nouveau vaisseau colonisateur. Eh oui ! Le vôtre a été détruit pour construire la colonie.

Un mélange de Sim City et de Master of Orion

Il faut développer de nouvelles technologies...

Vous disposez d'un équipement fort impressionnant pour mettre en valeur votre nouveau chez vous. Mais pour atteindre votre but, il faut développer de nouvelles technologies. Pour ceci, vous implantez des laboratoires de recherches pour découvrir de nouvelles technologies. À ce stade du jeu, Outpost ressemble à un métissage entre Sim City et Master of Orion. Le tout en dix fois mieux ! Les constructions ne s'effectuent pas seulement en



À votre service...

Parmi les nombreux modules et outils disponibles, vous pouvez remarquer : un poste de police pour maintenir l'ordre et une usine de traitement des déchets. Outpost promet d'être très complet. Chouette !



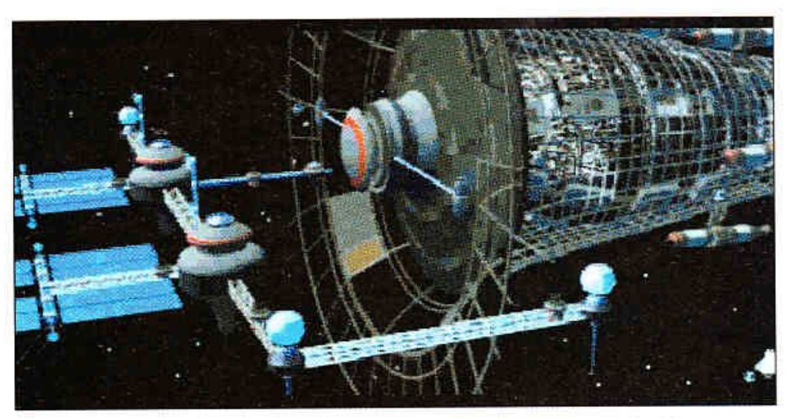




▲ *L'écran de jeu principal représente la surface.*

surface mais aussi sur trois niveaux de profondeurs qu'il faut creuser. Autant dire beaucoup de travail... La population ne se développe que si elle est à l'abri des problèmes : les modules d'habitations sont donc construits en profondeur et les industries à la surface.

Un détail, le moral de la population importe pour une colonie. Mécontente, elle prend ses bagages et part bâtir une nouvelle colonie indépendante quelque part ailleurs sur la planète. Si la colonie dissidente devient plus importante que la vôtre, vous avez perdue ! Il faut donc aménager des lieux de confort et de loisirs pour maintenir le moral des troupes. Dans l'ordre des préoccupations majeures, la viabilité de la colonie pose des problèmes. Vivre toute sa vie en profondeur n'est pas réjouissant. Il faut *terraformer* rapidement la planète pour procurer de l'espoir au peuple. Sinon, à la trappe ! Mais ne dévoilons pas toutes les sublimes inventions et les originalités de Outpost... ainsi la surprise n'en sera que plus agréable ! ■



▲ ***Un vaisseau intergalactique en construction : une œuvre qui est à la mesure du génie humain.***

Interview de Bruce Balfour, le créateur d'Outpost

Génération 4 — Outpost est un nouveau titre et un nouveau genre pour Sierra...

Bruce Balfour — Outpost est un jeu de stratégie/simulation où les joueurs explorent de nouveaux mondes, recherchent de nouvelles technologies et se battent pour reconstruire la civilisation humaine sur une lointaine planète. Le jeu est basé sur les projets spatiaux de la Nasa, sur les connaissances actuelles en astronomie et sur les théories de développement des futurs vaisseaux interstellaires. Outpost est d'ailleurs conçu pour être une véritable simulation des problèmes rencontrés au cours du développement d'une colonie autonome sur une planète hostile. Nous avons utilisé la technique 3D pour rendre le jeu plus réaliste.

Vous avez travaillé pour la Nasa ?

J'étais ingénieur système au centre de recherche central de la Nasa (AMES Research Center). Ce poste me permettait de travailler sur une grande variété de projets de la division espace, aussi bien côté programmation que recherche. J'ai travaillé sur les applications de l'intelligence artificielle pour les futures sondes spatiales et sur les systèmes d'imagerie infra-rouge des navettes. Nous les avons expérimentés avec les navettes STS-2 et STS-3. J'ai également participé à la conception des futures stations spatiales.

« Le jeu est basé sur les projets de la Nasa »

Quel impact cela a-t-il sur le jeu ?

Du fait de mon travail à la Nasa, j'ai intégré plusieurs concepts d'études : les colonies martiennes et lunaires, les laboratoires orbitaux, le terraforming, les usines de robots et les systèmes informatiques à base d'intelligence artificielle. J'ai pu utiliser tout ce matériel de même que des connaissances sur les sciences planétaires pour élaborer la partie simulation d'Outpost. ■



▲ ***Une des scènes cinématiques d'Outpost représente l'atterrissage du module de colonisation autonome.***





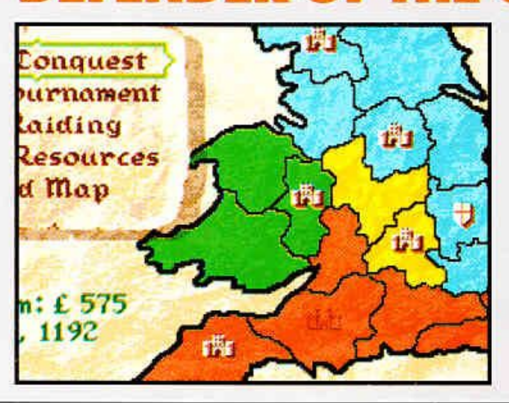
▲ ***Cet écran apparaît avant de partir. Il vous faut alors composer votre équipement. Du module de survie à la sonde galactique, le choix est difficile. Et, si un objet venait à manquer une fois sur place ? Quelle catastrophe !***

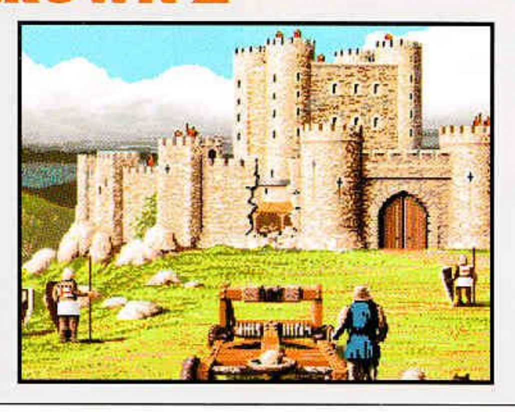






DEFENDER OF THE CROWN 2



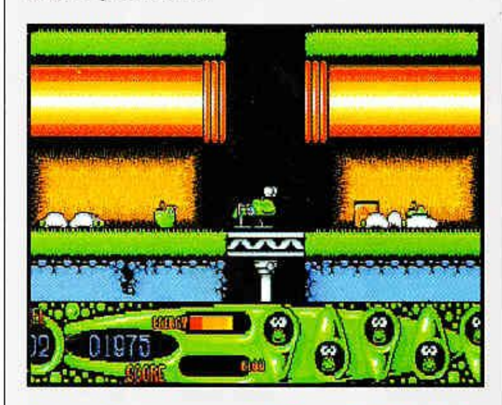


La version CD32 était annoncée et on l'attendait avec impatiente. Hélas, de nouveaux graphismes, des scènes en plus et des musiques CD ne suffisent pas pour que ce jeu réussisse un retour fracassant près de sept ans plus tard ! La jouabilité dans les joutes est toujours aussi déplorable et le jeu toujours aussi rapide à finir une fois quelques astuces bien maîtrisées !

Stratégie
CD32
Commodore
60%

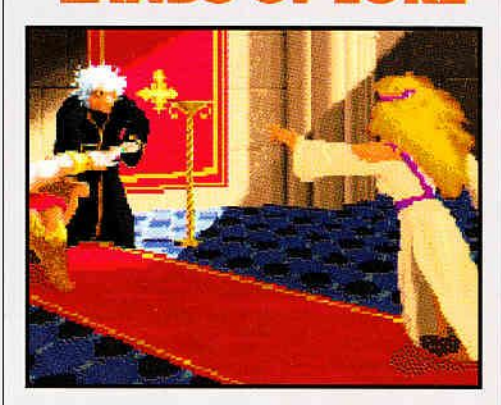
STEG THE SLUG

Après Cosmic Spacehead, le petit martien qui cherche les preuves de l'existence de la Terre. C'est cette fois au tour d'une petite limace très gentille de se lancer dans une longue succession de niveaux. Ce petit animal s'est mis dans l'idée de sauver tous les bébés chenilles qui sont menacés des pires problèmes. Pour mener à bien sa tâche, elle devra faire preuve d'intelligence et de pas mal de réflexes. Il ne vous reste donc plus qu'à prendre les commandes de ce jeu sympathique qui devrait aussi être financièrement très abordable (moins de 150 francs). On retrouve un peu l'esprit de Creepers et de Lemmings : il faut sauver ces pauvres créatures en utilisant divers pouvoirs.



Arcade
PC
Codemasters
62%

LANDS OF LORE



Ce n'est plus la peine de présenter Lands of Lore. La plupart des joueurs connaissent maintenant parfaitement ce jeu. Pour preuve, le formidable succès qu'a remporté ce jeu de rôle de Westwood Studios. Lands of Lore ne pouvait disparaître et tomber aux oubliettes. Pour les chevaliers en quête d'aventure, la version CD-Rom est enfin disponible. Le jeu ne change pas, mis à part bien sûr la qualité des musiques et surtout des voix en anglais qui sont de très belle facture. Pour vous immerger complètement dans l'aventure, on ne pouvait rêver mieux... si ce n'est peut-être des voix françaises. Rassurez-vous, les textes à l'écran sont quant à eux dans notre belle langue.

Jeu de rôle
CD-Rom PC
Virgin
88%

BREAKLINE



Lorsqu'on dit que Breakline est un casse-briques, on va peut-être un peu vite dans le raisonnement. C'est bien plus que ça : des tonnes d'options compliquent les choses. Les briques changent de formes et de consistance. D'où des rebonds bizarres, déroutants et des effets sur la balle qui la dévient, l'accélèrent... La disposition des niveaux est également des plus originales. Parfois aussi, vous serez amenés à défendre certaines cages pour empêcher la balle de sortir de l'écran. Votre raquette en forme de croix peut quant à elle se balader partout à l'écran. Bref, c'est un jeu superbe et original. Ce qui pourrait n'être qu'un jeu simplet se révèle en fait être une très bonne surprise.

Réflexion
PC
Mindscape
85%

ZOOL 2

Après l'univers des consoles, la petite fourmi atomique, sa compagne Zoolette et son ami Zooz arrive sur l'Amiga 1200. L'adaptation comporte peu de nouveautés. Mise à part un plan de scrolling supplémentaire, on ne trouve rien de bien nouveau. Même la jouabilité légèrement critiquable du premier volet n'a pas été modifiée. Zool 2 n'en est pas moins un bon jeu, qui plaira aux fous d'arcade.

Arcade
A1200
Gremlin
84%





DONK

Le canard samurai est de retour sur la console Amiga. La version de la CD32 est identique à celle de l'Amiga 1200. La seule différence réside uniquement dans les musiques qui sont maintenant de qualité CD. Une très nette amélioration ! On peut encore jouer à deux en même temps. C'est assez sympa comme mode de jeu même si ce n'est pas toujours très original. De plus, si on s'amuse énormément pendant les premiers niveaux du jeu, il vous faudra beaucoup de ténacité pour ne pas vous ennuyer jusqu'au cent-douzième niveau !

Arcade
CD32
Supervision





PROJECT X ET F17 CHALLENGE

Project X est un des tous meilleurs shoot'em up du marché, pour ne pas dire le meilleur. Sa jouabilité a été nettement améliorée. Plus facile aussi, le jeu y gagne en plaisir ! Ça bouge vite, très vite même. L'ambiance sonore est fabuleuse et les graphismes incroyables. Pour sa part, F17 est une simulation de F1 très tournée action. Il est très difficile de s'en décrocher, avec encore une fois, une excellente jouabilité.

Arcade
CD32
Team 17





TESTS MODE D'EMPLOI

Vous n'avez jamais rien compris aux anciens pavés de notes des tests ? Nous non plus ! Alors nous vous avons tout modifié : suivez le guide...



Le Gen d'Or : il récompense les jeux qui ont une note de 90 % ou plus.



Le top du mois : il signale un jeu par mois, élu comme le meilleur programme par toute la rédaction (et ce n'est pas une petite affaire !).



Le flop du mois : il signale le jeu le plus nul et le plus scandaleux du mois.

Têtière

TEST ▶ PC (machine) ▶ Virgin (éditeur) ▶ Mi-mars (date de sortie)

Le haut de page sert à annoncer la rubrique : test, dossier, news, previews, mégatest... Dans les tests, nous indiquons la machine sur laquelle est testé le jeu, puis l'éditeur du programme et surtout la date de disponibilité en magasin. Des informations utiles peuvent encore y apparaître selon les besoins.

Le pavé de notes



Note globale du jeu sur 100 % : elle indique l'intérêt du programme.

Graphisme	18
Son	14
Animation	16
Durée de vie	13

Graphisme : une note sur 20 pour apprécier la qualité des graphismes, mais aussi leur style, leur originalité...
Son : une note sur 20 d'appréciation de la qualité des bruitages et des musiques, mais aussi et surtout leur intégration au jeu, l'originalité des compositions, en particulier pour les jeux CD-Rom...
Animation : une note sur 20 sur la qualité des scrolling, de l'animation des personnages et de la qualité de la digitalisation pour les vidéos...
Durée de vie : une note sur 20 pour rendre compte de la longévité moyenne d'un jeu, mais aussi de la possibilité d'y rejouer sans aucun déplaisir...

+
- Version française.
- Graphismes superbes.
- Humour.
- Interface intuitive.

- Durée de vie moyenne.
- Possibilités d'action limitées.

–

Les plus : les éléments qui mettent en valeur le programme.

Les moins : les éléments qui méritent que l'on prévienne le lecteur quant à leur qualité douteuse.

Aventure
Environ 350 francs.
Support : disquette
Technique : il faut un 386 DX 33 MHz pour apprécier le jeu ainsi qu'une dizaine de Mo sur le disque dur. Le jeu supporte toutes les cartes sons, une souris et il prend six disquettes.

Le type du jeu
Une indication du prix moyen chez un revendeur.
Support pour différencier les jeux sur disquettes, cartouches ou CD-Rom.
Technique : détermine la configuration normale pour utiliser le produit. On essaye aussi de vous donner quelques précisions supplémentaires.

ULTIMA 8

L'aventure ultime

Depuis deux mois ce mot revenait sans cesse telle une litanie : Pagan, Pagan, Paaagaaaan... Sur tous les bureaux, un cierge brûlait chaque jour pour ne pas oublier sa venue... Toutes les lèvres de la rédaction prononçaient les prières muettes des espoirs et des attentes de chacun... Il est arrivé dans la lumière du matin pour combler notre vide... le jeu d'aventure ne sera plus jamais comme avant !

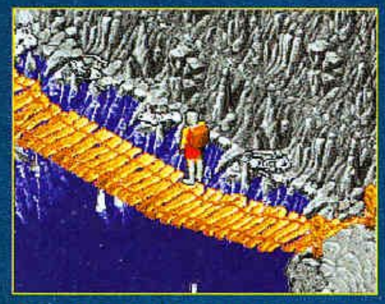


▲ *Pour déclencher le mécanisme, actionnez chaque levier sur le mur Est pour faire bouger la manivelle. Cela débloque le levier avant le pont !*

L'affrontement entre l'Avatar, héros du monde de Britannia et le Gardien, entité maléfique millénaire, se poursuit hors des frontières de Britannia. Le Gardien est en effet parvenu à emprisonner l'Avatar sur Pagan, un monde étrange dominé par quatre Titans Élémentaires. Pour retourner chez lui et délivrer Britannia du joug du Gardien, l'Avatar doit explorer ce nou-



veau monde, découvrir de nouveaux alliés et abattre les forces du Gardien qui contrôlent Pagan. Tout commence dans la ville de Tenebrae, dominée par Dame Mordea, une femme cruelle et ambitieuse, la Tempeste de la cité. Elle possède des pouvoirs magiques puissants. De discussions en révélations, vous découvrez rapidement que l'univers de Pagan est sous le contrôle de quatre Titans dont les pouvoirs

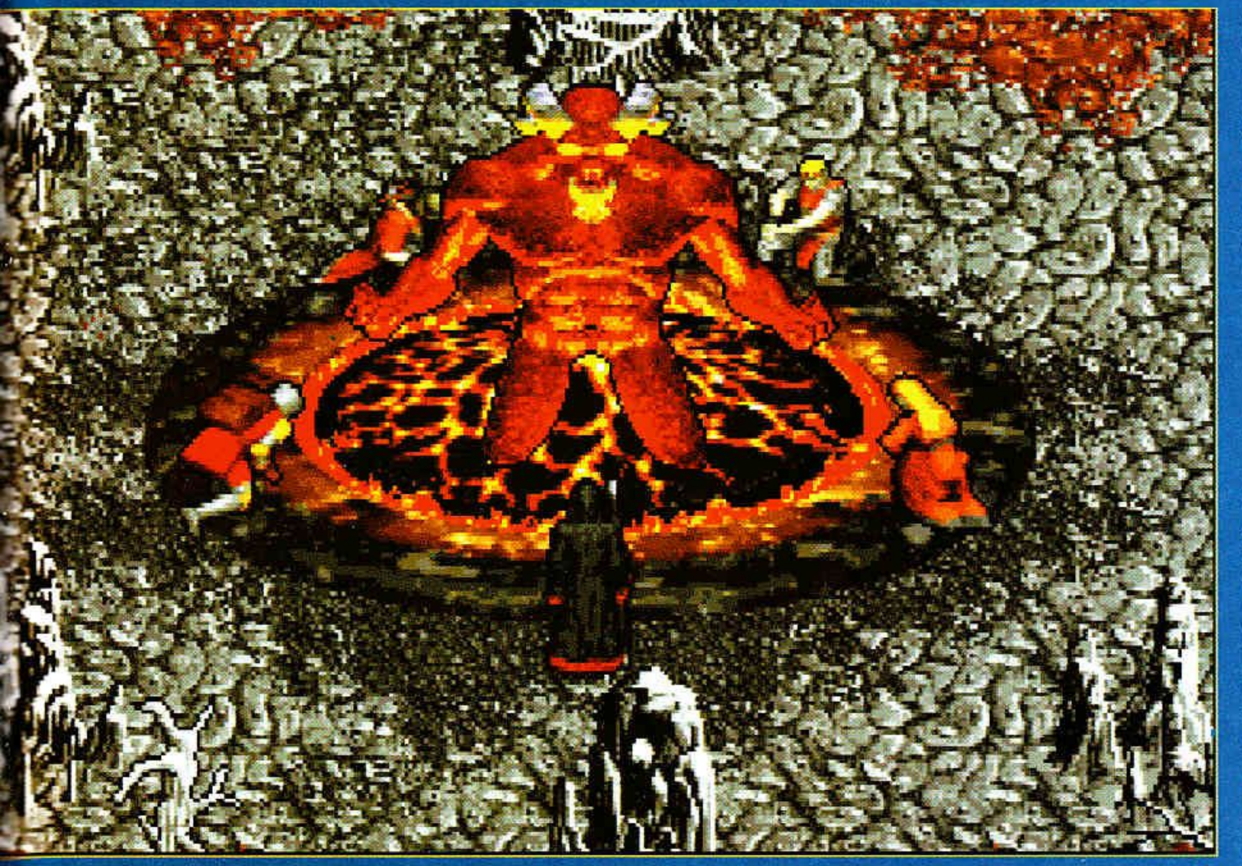


▲ *Les passages sur les ponts et les corniches sont assez fréquents. Il faut alors utiliser au maximum les pas prudents pour éviter de tomber dans le précipice.*





: PAGAN



Pour votre initiation à la magie du feu, une petite cérémonie entre copains semble toute indiquée. ▲

J'ai plus qu'à jeter mon 386 SX à la poubelle !

découlent des quatres forces élémentaires : le feu, l'eau, l'air et la terre. Pour en savoir un peu plus et retourner à Britannia, vous commencez à errer dans des nouveaux décors en 3D vue de dessus. Le scrolling du terrain est d'excellente qualité, même si on peut lui reprocher sa lenteur sur un 386 DX. Il suffit alors d'enlever certaines animations ou des sons pour améliorer un peu l'ensemble. Cela reste cependant moyen sur des machines moins puissantes. Le monde de Pagan est gigantesque avec de nombreux donjons, sans parler des îles et éventuellement des lieux hors de l'espace et du temps ! Un bon début consiste à dialoguer avec tout le monde et à lire les divers livres et parchemins que vous trouvez… La visite de la ville est indispensable pour rencontrer des gens et connaître l'emplacement des boutiques. Ce passage un peu fastidieux aurait mérité à lui seul la présence d'une carte automatique pour s'y retrouver plus facilement. Il est vrai que d'un autre côté, le joueur est tellement pris par le jeu qu'il

Vous pouvez stocker des sortilèges dans un objet

a vraiment l'impression d'errer dans Pagan. Tout comme dans votre ville natale, vous connaîtrez Tenebrae sur le bout des doigts au bout de quelques heures de jeu. Comme dans Ultima 7, le toit des bâtiments disparaît lorsque vous pénétrez à l'intérieur. La perspective en 3D demande une certaine attention : il arrive que certains objets soient dissimulés derrière un coffre ou un mur.

Intrigues à foison

Le scénario est exceptionnellement riche et non linéaire. Le joueur peut s'il le veut se concentrer sur sa mission principale et omettre de s'intéresser aux quêtes et missions subalternes. Ce serait dommage de passer à côté d'une bonne partie du jeu et une grave erreur. Ainsi, vous ne pourrez pas trouver les armes magiques indispensables pour survivre dans ce monde impitoyable. Quoi qu'il en soit, le joueur découvre rapidement des tonnes d'intrigues personnelles, politiques ou amoureuses,





À chaud…

Convoqué de force par le Gardien, vous êtes transporté comme un vulgaire fétu de paille à travers le temps et l'espace, vers Pagan, une île bien étrange. Vous vous réveillez sans rien, au bord d'une mer étrange et non loin d'une immense cité : Tenebrae. Aidé par un simple pêcheur, vous êtes immédiatement plongé dans l'ambiance : vous assistez à une exécution capitale qui laisse présager une aventure bien délicate…



▲ *Malgré l'aide de vos coéquipiers, débrouillez-vous pour vous débarrasser rapidement des fantômes. Sinon leur magie risque de vous causer bien des soucis.*

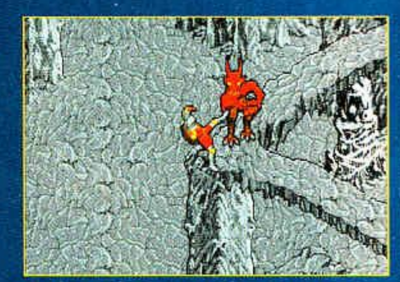
autour desquelles gravitent des dizaines de personnages. Assez vite, vous rencontrez aussi des amis et des compagnons prêts à vous accompagner dans vos dangereux périples.

Occultisme et sorcellerie

Pagan est un monde fantastique, un monde où tout est possible, grâce aux enchantements et aux arcanes occultes. Rapidement, vous devez acquérir des connaissances dans ce domaine. Vous pouvez en effet trouver de nombreuses armes, armures, potions, parchemins et autres objets magiques. Toutefois ces objets ont une trop faible durée de vie sans compter qu'ils sont difficiles à trouver. Il y a cinq formes de magie. Chacune offre des sorts spécifiques. Outre les quatre magies élémentaires, vous commencez votre apprentissage par la Thaumaturgie, la plus généraliste. Pour cela, Mythran, un sage qui vit sur un haut plateau du nord de la cité, vous sera d'une grande utilité. Il faut aussi rencontrer les maîtres de chacune des écoles de magie pour devenir un initié. Le problème, c'est que tout service se paie. Il en est de même pour les sorts, leur apprentissage comme les ingrédients qu'ils exigent. S'il arrive régulièrement que vous trouviez tel ou tel ingrédient, les livres de sorts sont beaucoup plus rares et prisés. Une notion importante assez novatrice : il y a maintenant des objets qui

Le meilleur jeu PC depuis l'origine de l'humanité !

focalisent les énergies mystiques. Vous pouvez ainsi stocker des sortilèges dans un objet pour les lancer plus tard en combat sans perdre le temps de l'incantation. Le plus incroyable, c'est sans aucun doute la qualité des animations. Pour chaque type de sortilège, les personnages font des gestes étranges. Ils prononcent de drôles d'incantation avant de déclencher un sort visuellement incroyable. Entre les boules de feu, qui jaillissent des mains du magicien pour exploser sur la victime ; les boucliers de feu, qui entourent votre héros ; le sort de détection de pièges, qui fait scintiller un coffre ; la pluie de météorites, qui vous place sous un déluge de feu et le sort de tremblement de terre, qui fait trembler tout l'écran, on se délecte d'être pris pour cible par des sorciers hostiles. Le tout est bien sûr accompagné de bruitages explosifs, sans parler des animations des personnages qui éclatent en morceaux, tombent à la renverse, s'enflamment…



▲ *Certains combats se déroulent dans des endroits délicats. Évitez à tout prix de vous retrouver dans ce genre de situation.*

Combattre pour le roi

Ce monde de violence et de barbarie nécessite de perpétuels affrontements contre des ennemis aussi bien humain qu'animal et même fantastique. Vous avez droit à toute une panoplie de créatures en commençant par des guerriers et des magiciens, pour passer à des araignées géantes, des trolls, des *shapechangers*, des iguanes, des lézards et finalement aboutir à des squelettes, des fantômes, des goules et des démons redoutables. Vous arrivez donc à des scènes de combat

Pagan, un univers impitoyable



▲ *Les lieux remplis de cadavres et de coffres sont généralement synonymes de monstres et de pièges...*



▲ *Le mage Mythran vit dans une maison bien étrange !*



▲ *En ville, n'essayez pas de voler des objets en présence de leur propriétaire. Les adeptes de la magie sont nombreux et cela signifierait pour vous une mort certaine.*

qui regroupent plus d'une dizaine de combattants. Chacun agit de son propre chef, sauf votre auguste personne. Le nec plus ultra consiste à invoquer des créatures qui vous servent alors fidèlement.

Pour en revenir à votre personnage, en mode combat, il dégaine son épée ou son arme et se tiend prêt à combattre. Coup simple, coup de pied, parade ou mouvement sont vos possibilités d'action. Il faut également découvrir des tactiques de combat pour ne pas vous faire éclater sans arrêt. Les batailles sont très difficiles à gérer. Il ne faut pas hésiter à utiliser le décor pour battre en retraite. Les armes de jet sont aussi un bon moyen de ne pas trop perdre de points de vie. Vous pouvez aussi utiliser un piège pour y attirer un ennemi et compter sur sa bêtise pour l'achever. Plus astucieux, vous pouvez tendre des pièges en posant par exemple une flasque d'huile ou un objet enchanté (gemme de feu) près d'un ennemi. Quand il se déclenche, il explose au bout de quelques secondes et cause pas mal de dommages à votre adversaire. Attention à l'aire d'effet ! Il y a encore plus rusé : vous attirez un ennemi près d'un précipice et, en lui assénant un coup bien placé, vous le faites basculer dans le vide… Le plus incroyable, c'est qu'on trouve régulièrement de nouvelles astuces de ce genre pour rendre les combats plus que simplement intéressants. C'est carrément génial !

C'était déjà le point fort des jeux Ultima, dans ce nouvel épisode, cela frise carrément l'affront pour tout ce qui a été fait jusqu'alors. Le monde de Pagan vit en temps réel ! Ce simple énoncé peut sembler banal. Le degré de réalisme et d'interactivité est très loin au-dessus de tout ce qui s'est fait. Pour rencontrer certaines personnes ou acheter des fournitures, il faut faire attention à l'heure qu'il est. Cela

1 200 sprites pour l'Avatar contre 32 dans Ultima 7 !



▲ *Vous pouvez ouvrir en même temps plusieurs fenêtres pour votre sac à dos, un coffre, un sac... tout en continuant de vous déplacer !*



▲ *De nombreux ouvrages vous donnent de précieux renseignements qui permettent ensuite d'aborder de nouveaux sujets de conversation avec certaines personnes peu loquaces.*

Les divers mouvements










Pour ne donner que quelques exemples de la qualité des animations du personnage principal, voici quelques exemples assez significatifs.



▲ *Pour trouver une masse d'armes magiques, « Assassin », il faut sauter de pierre en pierre pour traverser cette mare. Attention, car elles coulent au bout de quelques secondes !*

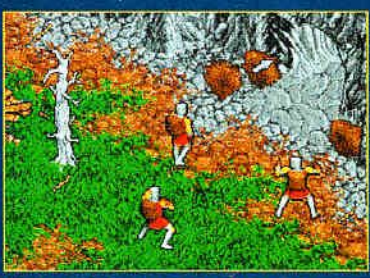


▲ *Trouvez des alliés mais ne leur faites pas trop confiance.*

signifie que dans un combat, le temps de saisir votre arme ou d'ouvrir votre sac pour prendre un objet permet à vos ennemis de s'approcher et de vous décocher un coup ! Pour que le joueur ne passe pas par des dizaines de menus, Lord British a pensé une interface qui mérite à elle seule un 4 d'or. Certes il faut plusieurs heures de pratique pour totalement la maîtriser, mais ensuite, c'est carrément fabuleux. Tout se passe de façon très intuitive en utilisant la

L'univers de Pagan se déroule en temps réel

souris et ses deux boutons. Double-cliquez sur un personnage et vous entamez une conversation. Sur un coffre, une porte, une armoire, une commode, un sac, un livre… et vous l'ouvrez en faisant apparaître une fenêtre qui décrit son contenu. Un simple clic gauche sur un objet et vous obtenez son nom. En laissant le doigt appuyé sur le bouton, vous pouvez prendre un objet ou déplacer un élément du décor. Un simple clic droit peut signifier un mouvement dans la direction qu'indique le curseur de votre personnage. Près de l'Avatar, cela signifie un petit pas prudent, très utile pour les passages délicats au bord d'un précipice ou pour longer un mur sans réveiller une Tempeste. À quelques centimètres de votre héros, cela indique un pas normal, tandis qu'en bord d'écran, vous lancez le héros dans une course effrénée. En cliquant sur les deux boutons en même temps, vous déclenchez un saut, qui utilise le même système pour son amplitude. Le plus incroyable vient de la possibilité de



▲ *Un bug ? Pas du tout ! Il s'agit simplement de créatures pouvant prendre la forme de n'importe qui : vous en l'occurrence !*



▲ *La maison de Mythran demande un peu de dextérité pour éviter quelques pièges.*



▲ *L'entrée des catacombes se fait par un effondrement dans une maison à l'est de Tenebrae.*

Système D





Au nord de la cité, un tas de bois innocent dissimule une caverne très importante. Pour débloquer le passage, il suffit de se saisir des morceaux de bois et de les jeter au loin !



▲ Pour éviter les coffres piégés, utilisez au maximum les parchemins de détection.

s'accrocher à une paroi ou à un rebord pour se hisser sur un toit, une commode ou un plateau montagneux après le saut… En plus, il est possible de combiner toutes ces actions. Vous pouvez en effet courir pour prendre votre élan, sauter par dessus un fossé et vous accrocher de l'autre côté pour vous hisser ensuite sur l'autre rive ! À noter aussi que selon votre charge, vos performances sont plus ou moins diminuées.

C'est tout ?

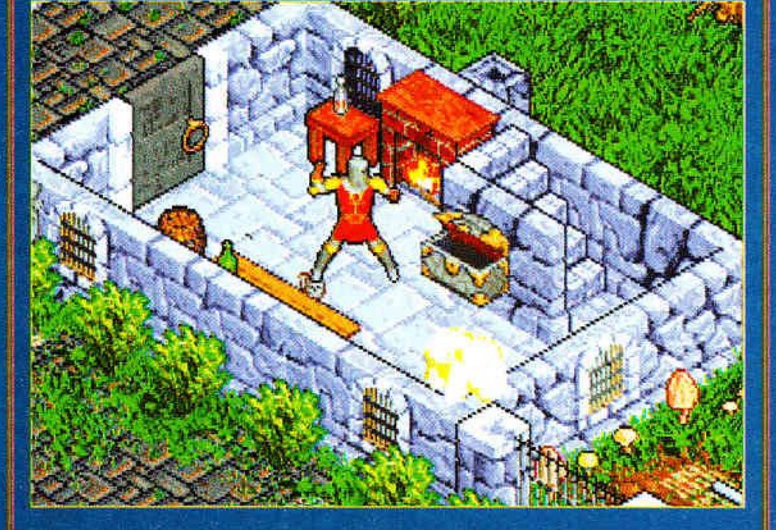
Non, ce n'est pas tout. Il serait malséant d'oublier de parler de la traduction française. Elle est tout simplement exceptionnelle, pour ne pas dire la meilleure jamais réalisée sur un jeu de cette envergure. Comment aussi ne pas reparler de l'animation des personnages : 400 sprites en moyenne pour les personnages et plus de 1 200 pour l'Avatar (seulement trente-deux dans Ultima 7). Chaque mouvement est décomposé dans ses moindres détails. Je ne vous parle même pas des scènes intermédaires ou de la présentation, à tomber par terre ! Comment ne pas citer également le Speech Pack, tout en français, qui sera vendu pour moins de 180 francs et qui permettra de vivre encore plus intensément le jeu. On nous annonçait plus de cinquante heures de jeu mais il semble que ce ne soit vrai que quand on connaît le jeu par cœur. Lorsqu'on le découvre, il y en a bien pour des semaines, si ce n'est des mois !

Didier Latil



▲ Les conversations apparaissent en surimpression, avec plusieurs choix possibles pour poser vos questions.

La qualité des animations est incroyable !





▲ Assez souvent, les coffres importants sont protégés par de la magie. Attention aux explosions, certaines vous transforment carrément en chair à pâté pour chien.

L'avis de Didier



Lorsque vous attendez un jeu pendant de longs mois, il arrive généralement qu'à son arrivée, vous êtes déçu. Avec Pagan, non seulement il n'en est rien mais on ne regrette absolument pas cette attente quand on découvre la qualité du produit. C'est simple : Pagan est le meilleur épisode de la série. Il est doté d'une excellente traduction, d'une réalisation exemplaire et de nouveautés incroyables. Le meilleur jeu PC depuis le commencement des temps !



Graphisme	19
Son	19
Animation	17
Durée de vie	19



- L'interface puissante et simple.
- La traduction parfaite.
- L'ambiance sonore et les voix.
- La variété des décors et des sprites.
- L'interaction avec le monde : totale !

- Il faut un 486 pour apprécier le jeu.





Technique : Il faut au minimum un 386 DX 33, mais un 486 semble indispensable pour vraiment s'éclater. Prévoyez près de 40 Mo sur votre disque dur.

En Bref

En 1992, Origin fut racheté pour 35 millions de dollars (près de 200 millions de francs lourds) par Electronic Arts, le géant des jeux vidéo américain.

Softgraphie

Akalabeth
Ultima 1
Ultima 2
Ultima 3 : Exodus
Ultima 4 : Quest of the Avatar
Ultima 5 : Knights of Legend
Ultima 6 : Bad Blood
Martian Dreams
Savage Empire
Wing Commander
Wing Commander 2
Strike Commander
Ultima 7 : the Black Gate
Ultima 7 : Forge of Virtue
Ultima 7 Part Two : Serpent Isle
Ultima 8 : Pagan
Pacific Strike
Bioforge
System Shock
Wings of Glory
Ultima 10

Worlds of Ultima

S'inspirant du succès des Ultima, Origin a tenté une retranscription dans d'autres mondes, en conservant un système de jeu similaire. Ce « Multivers », qui n'est pas sans rappeler celui d'*Elric* de l'écrivain Moorcock, avec une même représentation des mêmes personnes dans des univers spatiaux-temporels différents. Savage Empire, le premier essai, plaçait le joueur dans la peau d'un aventurier, transporté dans une vallée hors du temps peuplée de créatures préhistoriques. Un peu plus tard, ce fut au tour de la SF d'être abordée, avec Martian Dreams, une histoire étrange qui connue elle aussi un succès mitigé.

Ultima story, l...

Spook House Party

La passion et l'enthousiasme de Richard et de tous les gens de chez Origin peuvent se résumer à cette gigantesque fête, organisée par Richard Garriott à ses frais tous les deux ans pendant la période d'Halloween (fin octobre). Durant plusieurs jours, des dizaines de figurants et de non moins nombreux invités participent à cette manifestation, qui d'année en année prend de plus en plus d'ampleur. En Octobre 92, notre nain adoré a été cordialement invité par Origin pour assister à la Spook House Party, organisée autour du thème d'Ultima 7 : la Porte Noire. Pour l'occasion, Richard Garriott n'a pas hésité à investir des dizaines de milliers de dollars pour permettre à plus de huit cents personnes sur quatre soirées de vivre des aventures, de ramper dans des marais, de naviguer sur une rivière peuplée de monstres pour découvrir le secret du Gardien ! Effets spéciaux et maquillage digne des grandes productions cinématographiques, ambiance angoissante garantie, célébrités américaines et de nombreux reportages télévisés ont fait de cette manifestation un événement important d'Austin. Quand le rêve rejoint la réalité, on ne peut que remercier une telle initiative !





Lord British



Richard Garriott débute sa carrière de concepteur de jeux vidéo dans son garage, à Houston (Texas) avec quelques amis. Le résultat fut Akalabeth, édité en 1979. Ce premier jeu est à l'origine de ce qui deviendra dix ans plus tard une véritable légende. Dès le premier épisode de la série des Ultima, apparaît votre souverain, Lord British, un personnage légendaire, juste, bon et royal. Richard Garriott se permet la fantaisie d'apparaître, via cet alter ego dans tous ses jeux Ultima. Il fait passer ainsi un message à travers ses jeux : ne fait pas à autrui ce que tu ne veux pas qu'on te fasse. Ce qui au début n'était qu'un clin d'œil devient rapidement une entité à part entière reconnue mondialement. Richard s'implique complètement dans ce personnage haut en couleurs. Il devient à son tour une véritable légende vivante. Il existe ainsi des BD, des dessins animés, des chansons et toute une panoplie d'accessoires directement inspirés de Lord British. Passionné d'astronomie et de cartographie, Richard Garriott a intégré ses passions dans chacune de ses créations, pour la plus grande joie des joueurs. Une de ses autres passions concerne les parcs d'attraction. Il ne cache pas ses désirs de créer son propre parc, pourquoi pas dédié au monde d'Ultima !

Origin

La compagnie est créée en 1983 par quatre passionnés par les nouvelles technologies : Richard Garriott, futur Lord British, son frère Robert Garriott, Charles Bueche (un programmeur) et Owen Garriott, le père des deux Garriot déjà cités, un célèbre astronaute de la Nasa qui assure à ses fils un soutien efficace. Le leitmotiv d'Origin fut dès le début cette phrase qui en dit long sur la politique de la compagnie « We create worlds », à savoir « Nous créons des mondes » ! En un peu plus de dix ans, Origin System est devenu l'éditeur le plus renommé avec des programmes de très grandes qualités, toujours à la pointe des nouvelles technologies et quasiment toujours révolutionnaire. Créateur de monde, Origin l'est sans conteste et la compagnie reste une des toutes meilleures au box office mondial.





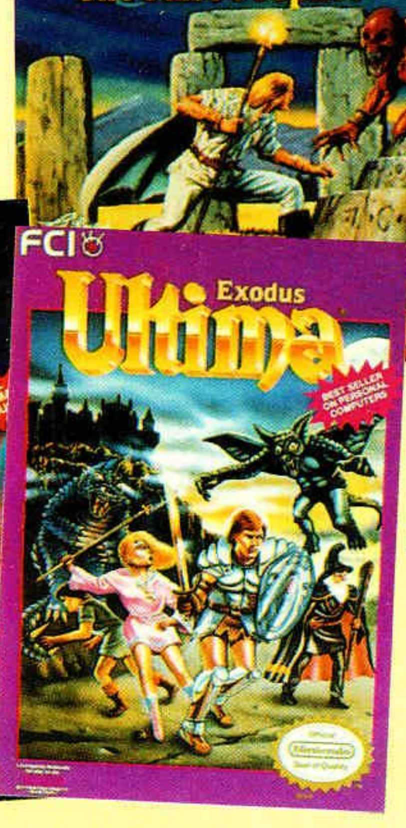


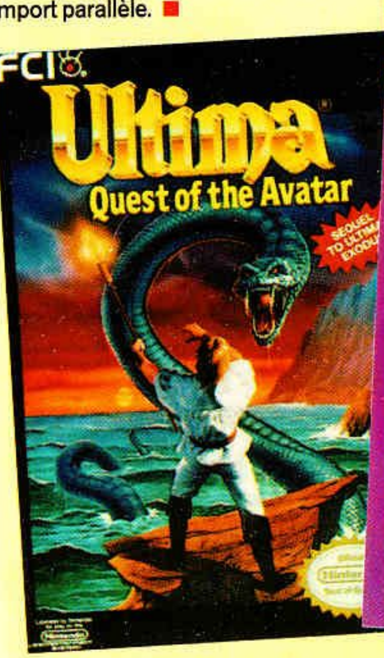


saga continue

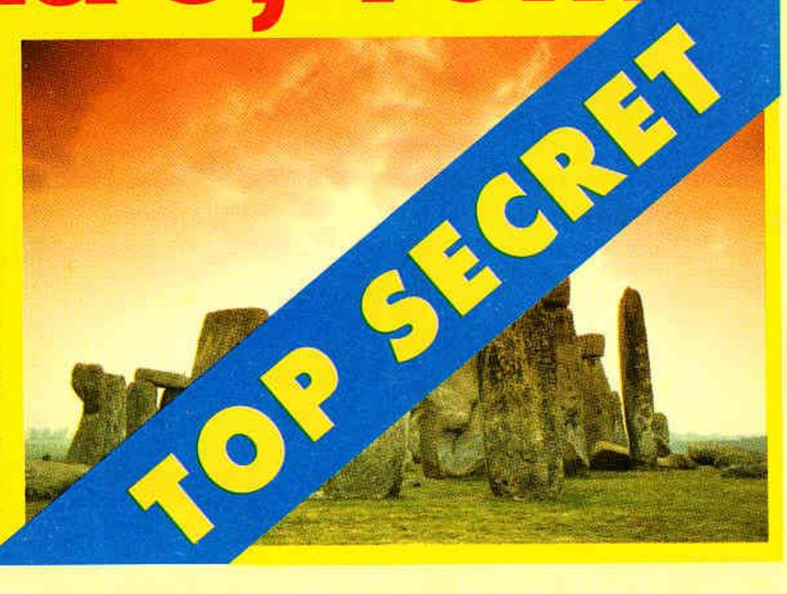
Les consoles aussi !

Si la plupart des épisodes de la saga sont édités initialement sur PC, il y a eu aussi quelques adaptations sur 800 XL, Atari ST et Amiga. La grosse surprise vient des adaptations sur tous les supports Nintendo (The False Prophet sur Super Nintendo, Game Boy et NES). Seule ombre au tableau, ces jeux, entièrement en américain, n'ont jamais été distribués officiellement en France. Vous ne pouvez les trouver qu'en import parallèle. ■









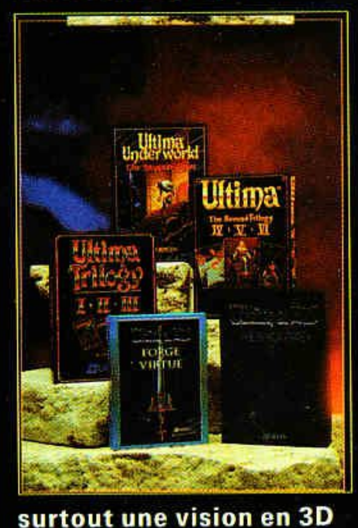
Ultima 9, 10...

TOP SECRET

La saga d'Ultima est quasiment le seul programme qui possède une telle durée de vie et ce n'est qu'un commencement. En effet, Lord British l'a déjà annoncé : Ultima 10 est pensé depuis plusieurs années déjà dans l'optique d'un jeu interactif en réalité virtuelle. Le fait de commencer à concevoir un produit dans cette ligne de conduite doit permettre d'éviter les gros écueils et surtout de trouver des idées complètement novatrices ! Il ne reste plus qu'à attendre quelques années. ■

Ultima Underworld 1 et 2

Profitant des développements de l'équipe de Blue Sphere, Origin édite en 1992 un programme révolutionnaire, Ultima Underworld. Il reprend le monde d'Ultima pour un jeu complètement différent. Cette fois-ci, le joueur dirige un personnage unique dans un donjon plein de monstres, de pièges et d'énigmes. Plus proche de Dungeon Master et autres Eye of the Beholder, Underworld propose



surtout une vision en 3D révolutionnaire, avec un mélange de 3D polygonale et de bitmap. Il y a surtout une totale interactivité avec le monde environnant. Le joueur peut en effet s'approcher d'un mur, tourner, regarder vers le haut ou vers le bas, sauter, nager... Tout ceci grâce à une interface très intuitive qui est reprise et améliorée dans le deuxième volet de la série : Ultima Underworld 2, encore reconnu comme un des tous meilleurs jeux d'action rôle et aventure.



PEBBLE BEACH GOLF LINKS

Ça swingue sur 3DO



Vous connaissez beaucoups de machines qui peuvent se passer d'un golf ? Non, n'est-ce pas ? Panasonic vient de pallier cet oubli en sortant le premier du genre sur 3DO.

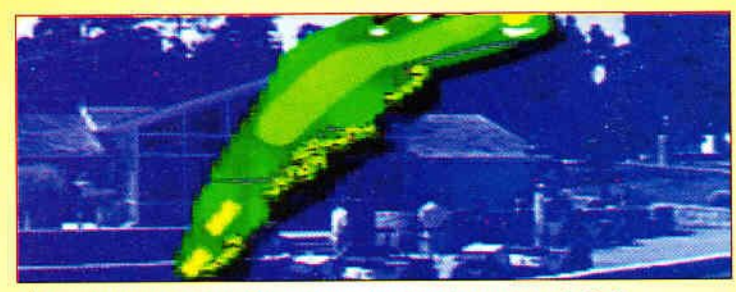
Il y a des trucs comme ça, des symboles qu'une machine se doit de posséder. Je ne sais pas si vous l'avez remarqué, mais le golf est le seul type de jeu présent sur toutes les machines dans les trois mois de leur sortie… Panasonic a réagi avec l'aide de T&E Soft

On se fait un petit par sur 3DO ?

et nous offre ce très bon jeu basé à 90 % sur des digitalisations de personnages. Cinq types de jeux différents vous sont proposés : du skins play où on mise du fric sur chaque trou au Pebble Beach Open (la totale), en passant par le practice pour s'entraîner. Au début d'une partie, vous choisissez le personnage qui vous représente parmi quatre joueurs digitalisés, votre caddie et le nombre de joueurs, sans oublier d'indiquer lesquels sont contrôlés par l'ordinateur. Chaque coup sur le par se déroule en plusieurs phases.

La direction du coup s'effectue sur un grand cercle, en fonction du sens et de la force du vent, de l'emplacement du trou et du terrain. Vient ensuite le choix du club mais ce n'est pas très compliqué car tout est indiqué. Il faut alors placer vos pieds en sachant que si vous vous décalez, vous donnez de l'effet à la balle. Il ne vous reste plus qu'à mettre une bonne patate : une jauge de la forme de votre swing se dessine et s'emplit. Vous appuyez pour définir la force de frappe. Si vous laissez la jauge passer le maximum, elle repart du début. Bref, si vous êtes trop gourmand, vous risquez de ne pas faire plus de trois mètres. Ce n'est pas tout : après avoir défini la force de frappe, la jauge repart dans l'autre sens. Vous devez l'arrêter dans une zone orangée qui correspond à l'épaisseur de la balle. Si vous la ratez, vous ratez la balle. C'est assez rare dans un jeu de golf, mais c'est très marrant de voir ses potes essayer de mettre une pêche et de rater la balle. Graphiquement les digitalisations sont très bonnes et les pars sont très corrects. Même si le jeu est un peu moins complet que Links, et un peu moins beau, il possède un atout de taille sur son support : il est le seul. ■

Olivier Canou



▲ *Au début de chaque trou vous avez droit à une vue générale…*



▲ *… et à un survol d'hélicoptère.*

Coup de pouce

Inutile de frapper comme un fou. Au début, donnez des coups peu puissants, vous gagnerez beaucoup en précision. Sur le green, n'hésitez pas à putter plus fort que vous ne le jugez nécessaire. Si vous avez la bonne trajectoire, il y a deux possibilités : vous frappez plus fort et vous avez quand même de la chance que ça rentre ou pas assez fort et ça ne rentre jamais… Pour traduire cela, les Américains disent : « Never up, never in! »

85%

Graphisme	**16**
Son	**13**
Animation	**15**
Durée de vie	**15**



+

- Graphismes superbes.
- Calcul des positions très rapide.
- Bonne ergonomie.
- Plusieurs types de jeu.

–

- Un seul pas.
- L'ordinateur est trop fort.

Jeu de golf
Environ 400 francs.
Support : CD.
Technique : une 3 DO.

L'avis d'Olivier



Pebble Beach Golf Links n'est pas révolutionnaire… Malgré tout, la réalisation est tout à fait honorable. Les digitalisations sont superbes, l'ordinateur joue bien et au final on s'amuse bien, surtout à plusieurs. De plus, on n'attend pas plus d'une seconde pour que la machine calcule la nouvelle vue sous laquelle vous voyez le terrain. C'est appréciable. Mon seul regret : les programmeurs ne se sont pas cassé la nénette en ce qui concerne l'ambiance sonore.

AVANT-PREMIERE CLUB SIOUX

LE 27 MARS A LA VIDEOTHEQUE DE PARIS

"Un bon indien est un indien mort."
Général Sheridan (cavalerie américaine).

INVITATION GRATUITE
36.15 SiOUX

GERONIMO

Jason Patric — Robert Duvall — Gene Hackman — Wes Studi

COLUMBIA FILMS PRÉSENTE
UNE PRODUCTION WALTER HILL/NEIL CANTON UN FILM DE WALTER HILL "GERONIMO" JASON PATRIC
ROBERT DUVALL GENE HACKMAN ET WES STUDI DANS LE RÔLE DE "GERONIMO" MUSIQUE RY COODER JOE ALVES
FREEMAN DAVIES LLOYD AHERN MICHAEL S. GLICK JOHN MILIUS
JOHN MILIUS ET LARRY GROSS WALTER HILL ET NEIL CANTON WALTER HILL

APPELEZ-LE AU 36 65 77 88

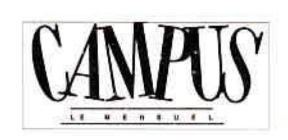
36 15 APACHE

UN FILM COLUMBIA PICTURES











CHAQUE MOIS, LE CLUB SIOUX EMMENE LES ÉTUDIANTS, LYCÉENS ET COLLÉGIENS SUR LES MEILLEURES PISTES DU CINÉMA

DARKMERE

Au nom du père...

C'est décidément le mois des retardataires ! Après Microcosm sur CD32, Darkmere pointe enfin le bout du nez où plutôt de l'épée sur Amiga. Il est encore question de dragon...

Méfiance, méfiance ! Telle est l'attitude de tout testeur envers un jeu qui a du retard. Epic avait déçu, Iron Lord aussi. En recevant Darkmere, la seule chose que je pouvais faire c'était d'effacer les dix-huit mois de retard et de me lancer dans le test comme un jeu qui arrive normalement dans les délais annoncés (je sais, c'est rare !). Alors, de quoi ça parle ? Dans un monde imaginaire très *heroïc fantasy*, vous jouez le rôle d'Ebryn. L'histoire commence bien avant sa naissance. En effet, pendant sa jeunesse et contre l'avis du Conseil, son père Gildorn combat un dragon qui place en esclavage le village. Sur son chemin, il rencontre Malthar, le mage qui lui procure les armes nécessaires pour lutter contre le dragon. Après un combat long et fastidieux, Gildorn sort vainqueur mais non sans blessures. Son âme généreuse le pousse à retourner auprès du village afin d'aider à sa reconstruction. Reconnaissants, les villageois l'élisent roi. Les années passent et son fils Ebryn grandit. Heureusement car le pays est sous l'emprise de forces maléfiques. Trop vieux, Gildorn ordonne à son fils de délivrer la contrée. Il lui lègue les armes avec lesquelles il a lui-même affronté le dragon.

Un style graphique vraiment particulier

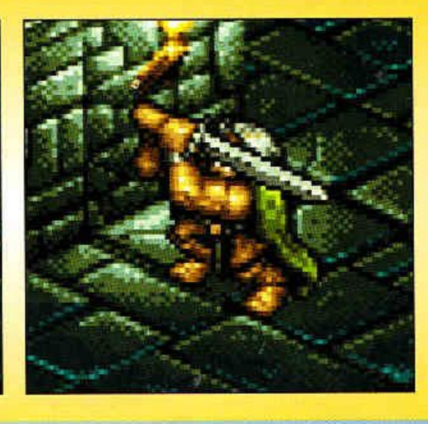


▲ *L'intro avec des images fixes vous raconte toute l'histoire de A à Z dans un français convenââââble.*

Dans un monde en 3D isométrique, le personnage principal est très simple à contrôler. Les actions dépendent des circonstances. Ainsi, vous pouvez, dans le cas le plus simple, consulter votre inventaire et l'examiner pour fouiller le lieu où vous vous trouvez. Dans ces deux cas, d'autres sous-menus apparaissent comme boire, manger, prendre, utiliser, etc. Cela offre vraiment une palette d'actions variées et adaptées aux événements. Et ce n'est pas tout puisque les dialogues tiennent une place importante dans l'aventure. Il est bien souvent utile de discuter pour glaner quelques infos.

Les scènes de combat sont plus évoluées que dans Cadaver. Le héros dispose de deux coups de frappe et d'une parade. C'est très simple : il suffit de manier le joystick dans la plus pure tradition des jeux d'action et de combat.En ce qui concerne l'inventaire, c'est assez loufoque. Le personnage peut quasiment tout prendre sans se soucier de la taille ou du poids de l'objet. D'accord, c'est un héros mais quand même. J'allais oublier : lors de votre aventure, vous êtes poursuivi par le songe d'un mage. Celui-ci peut vous donner trois indices très utiles pour vous décoincer. Il faut donc en user à bon escient. À l'instar des jeux de rôle, à qui il





Attitudes...

Voici les différentes positions du héros. Pour une fois dans ce genre de jeu, on a droit à deux attaques et une défense.



Beurk et beurk ! J'aime pas les araignées et surtout de cette taille. Tiens prends ça dans les mandibules !

emprunte quelques caractéristiques, le personnage central de Darkmere récupère de l'énergie en combattant ou tout simplement en se reposant. La majorité des énigmes repose sur l'utilisation de clés, qui servent à accéder à divers sites, et sur les discussions. Les dialogues reprennent le principe qu'on a découvert dans Croisière pour un Cadavre ou plus récemment dans Gabriel Knight. Ainsi, vous choisissez les thèmes que vous souhaitez aborder avec votre interlocuteur. À chaque fois qu'il vous donne une information intéressante, ce thème est automatiquement mis à votre disposition et vous pouvez poursuivre votre discussion. C'est assez primaire mais cela donne de la vie à un jeu qui serait sinon muet. De toute façon, c'est un système qui a fait ses preuves et qui fonctionne très bien auprès des joueurs que nous sommes.

Coup de pouce

- Contre la majorité des ennemis, comme les orques et les petits dragons, essayez de les coincer.
- Contre le squelette qui vous balance des boules de feu : approchez-vous de lui et placez-vous légèrement sur ses côtés. Il ne peut pas vous atteindre et vous pourrez l'éliminer tranquillement.
- Les crânes ne sont pas toujours des éléments du décor, surtout dans le monde 2.

500 écrans de jeu

Alors que la majorité de ce genre de jeu se déroule en intérieur (Cadaver en est le meilleur exemple), Darkmere mélange les décors intérieurs avec des extérieurs à la beauté paradisiaque. Cela donne au jeu une plus grande variété. On a ainsi beaucoup plus de repères. Imaginez un peu : environ 500 écrans de jeu sur trois niveaux différents, il y a de quoi bien s'égarer. D'ailleurs, puisqu'on parle de graphismes, on ne peut pas dire qu'ils ne sont pas beaux même s'ils ont un style particulier. Malgré le temps que le jeu a mis pour sortir (à l'origine, Darkmere devait arriver en octobre 92), les graphismes ne sont pas dépassés. Comme quoi Mark Jones, le



Ce garde ne veut pas vous laisser sortir tant que vous n'avez pas le mot de passe.

Darkmere

Rencontres

Les personnages que vous allez rencontrer sont assez hétéroclites. Cela va du squelette à la prostituée, en passant par le barbare ou le mendiant. Le dialogue est quasi-obligatoire avec tous et les pots-de-vin sont très efficaces pour obtenir certaines infos.



▲ Même dans la maison de Dieu, je suis obligé de lutter contre des orques sans aucune morale.



▲ Bon sang ! Qu'est-ce que ça pue ici et l'orque en face de moi n'arrange rien.



▲ Ces dragonneaux sont vraiment collants. Il suffit de trouver la bonne technique pour s'en débarrasser.



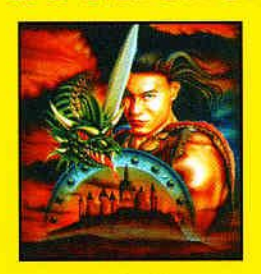
▲ Pauvre de moi, je vais accompagner tous ces cadavres dans l'au-delà.

L'avis de Greg



Cadaver a mis du temps à faire des émules. On s'en félicite en voyant la qualité de Darkmere. Moins abouti que son modèle quant à la diversité des actions, il se rattrape par sa qualité graphique et l'ampleur de ses niveaux. On participe de façon concrète aux combats et on poursuit sa quête avec passion et enthousiasme. J'aurais aimé que le personnage offre plus de possibilités. Toutefois la partie aventure est suffisamment complexe. Un jeu d'aventure passionnant en 3D isométrique !

L'avis de Michel



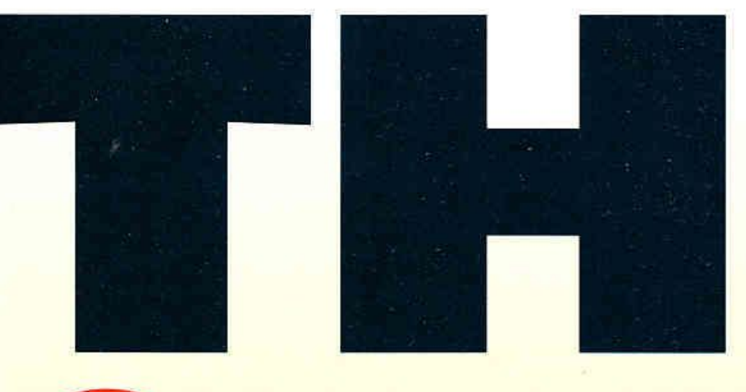
Darkmere est le digne descendant de Cadaver. Même si la partie aventure n'est pas aussi abouti, le jeu a l'avantage de se laisser jouer tout seul. L'interface est parfaite avec ses menus et ses sous-menus que connaissent bien les amigafans. La réalisation est tout aussi parfaite avec des graphismes particulièrement recherchés. Compte tenu du gigantisme des trois niveaux, vous n'êtes pas prêts d'en voir la fin. Sur ce, je retourne me dépêtrer d'une aventure où se paumer n'est pas rare.

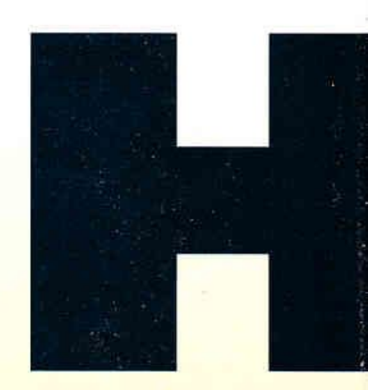
graphiste et concepteur du jeu, a fait du très bon boulot. La seule curiosité de l'aspect graphique est cette non utilisation de tout l'écran dans certains endroits, un peu comme dans Cadaver. Je sais bien que le genre a toujours voulu cela mais un écran plus large aurait été le bienvenu. Pour ce qui est des animations des sprites, c'est assez clean. Même si c'est loin de Flashback, c'est tout de même très sympa. C'est le cas des scènes de combat où les mouvements sont assez bien décomposés. Contrairement à Greg, j'ai trouvé le système de jeu, avec ses menus et sous-menus, très pratique. Il ne posera aucun problème aux débutants. C'est vraiment appréciable si l'on tient compte du fait que c'est un jeu destiné à un très large public. Le contexte sonore est digne de la machine, il est toujours de très bonne facture avec un thème musical très cinéma. De plus, les bruitages renforcent l'ambiance angoissante du jeu. Je trouve en revanche que les 100 Ko alloués à chaque niveau pour les bruitages ne sont pas suffisants. Par moment, on a l'impression de se trouver devant un jeu pour sourds : il n'y aucune vibration qui vient nous chatouiller les tympans. ■

Un système de jeu particulièrement simple et efficace...

Michel Houng







Sauvage !

Au début, on croyait juste à une intro coûteuse et puis, au fur et à mesure, il a bien fallu se rendre à l'évidence... The Horde ouvre véritablement une nouvelle ère dans le domaine du jeu.

Placer un CD tout frais dans le réceptacle de la 3DO est toujours un moment d'intense émotion, surtout lorsque le CD en question est signé Crystal Dynamix. Après avoir éteint les lumières et éjecter les éléments étrangers à la rédac', nous avons verrouillé toutes les portes pour nous retrouver à la lueur de nos moniteurs fatigués devant un jeu qui, de par sa réalisation magistrale, nous a permis en un éclair mystique d'entrevoir ce que seront les jeux de demain. Si, après une phrase comme ça, je n'ai pas d'augmentation : c'est à désespérer ! Le jeu commence donc par un petit film dans lequel vous, jeune serviteur à la cour du roi, êtes affairé durant un banquet que sa majesté préside. Le chancelier (qui rêve secrètement de prendre la place du roi), toujours en verve, raconte des histoires drôles à un tel point que le roi avale de travers et s'étouffe. Vous êtes le seul à vous en apercevoir et vous vous précipitez pour lui sauver la vie. Comme marque de gratitude, le bon roi vous fait chevalier et vous donne des terres que vous devez défendre contre la Horde.



▲ *De l'échoppe, vous accédez à de nouvelles ressources.*



▲ *À la fin de chaque attaque, un bilan vous explique ce que vous avez perdu.*

La mort et la destruction

La Horde, c'est une bande de créatures rouges et bizarroïdes qui sème la mort et la destruction sur son passage. Chaque saison, une vague de cette horde fond sur le village que vous défendez farouchement. Le jeu se déroule en deux phases. Une phase de préparation pour préparer vos défenses et l'attaque en elle-même. Durant la phase de préparation, vous dépensez votre argent pour ériger des protections autour de votre village et pour investir afin d'augmenter vos revenus. Au début, vous disposez ainsi de plusieurs types de constructions, d'investissements et d'un village réduit à sa plus simple expression, c'est-à-dire deux huttes. Vous pouvez aménager des barrières, des arbres, des pièges et déblayer le terrain pour que vos paysans puissent cultiver et faire de l'élevage. Ensuite, vous attendez la horde (vous déclencher son arrivée quand vous le désirez). De différents points de la carte, elle converge vers le village pour manger toutes les récoltes et toutes les vaches sans oublier de détruire toutes les maisons et leurs occupants. Votre but est de les détruire le plus vite possible avant qu'ils ne fassent trop de ravages. Une fois que vous avez tué tous les membres de la horde, la saison s'achève. Vous avez alors droit à un tableau récapitulatif qui vous indique le nombre de vaches, d'habitants et de champs restants, le nombre de ceux qui ont été tués et l'argent que vous rapporte cette saison. Les champs et les vaches ne rapportent pas les même sommes d'argent en fonction des saisons (allez savoir pourquoi... pour les champs, je veux bien le croire, mais pour les vaches ?). Bref, une fois l'assaut repoussé, vous pouvez passer à la saison suivante et renforcer vos fortifications et

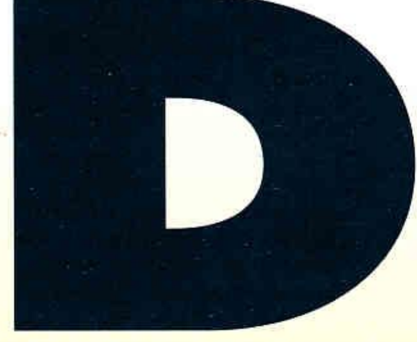
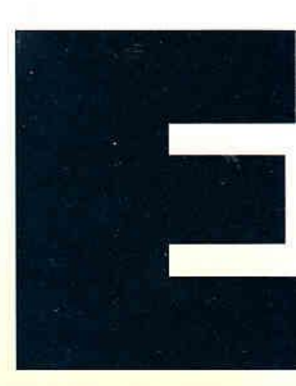


▲ *Les plus puissants des monstres : les Juggernauts passent à l'attaque.*

Coup de pouce

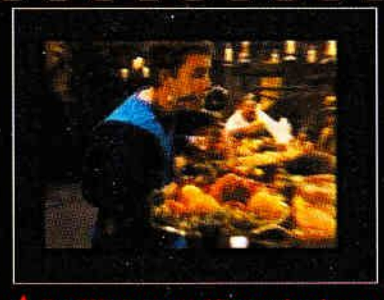
N'hésitez pas à refaire un monde, même si vous l'avez passé et que vous n'avez pas récolté beaucoup d'argent. La suite sera dix fois plus facile si vous arrivez avec un peu de fonds. D'autre part, n'achetez pas tout ce que vous propose la boutique. Le plus utile est le mur, que vous préférerez aux pièges et aux barrières, et les bottes de vitesse.



ORDE

Il était une fois...


▲ Au début, vous n'êtes qu'un jeune serviteur qui sert le roi et ses invités lors d'un banquet.


▲ Les festivités battent leur plein et le roi s'amuse vraiment beaucoup...


▲ Il rit tant qu'il avale de travers et commence à s'étouffer. Vous lui sauvez la vie.


▲ En remerciements, le roi vous fait chevalier et vous donne des terres que vous devez développer.

vos investissements en attendant le prochain assaut. Au fur et à mesure que les saisons passent, votre village grandit (si vous avez su le protéger des destructions), et vous rapporte de plus en plus d'argent. Cependant, il est de plus en plus dur à protéger car vous ne pouvez pas être partout à la fois.

Il y a trois façons de perdre dans ce jeu. La première est de vous faire tuer. Lors des assauts de la horde, vous courez après les monstres pour les éclater à coups d'épée. Si vous êtes trop près, ils vous mordent et vous font perdre des points de vie. Si vous prenez trop souvent des torgnolles, vos points de vie tombent à zéro... C'est alors la fin. La deuxième façon est beaucoup plus simple et universelle : ne pas payer ses impôts. À la fin de chaque année, le chancelier vient réclamer une somme d'argent qui augmente au fur et à mesure. Si vous ne pouvez pas payer à l'échéance, il se fait une joie de vous jeter dans une oubliette... La dernière entraîne votre défaite : c'est l'anéantissement total du village. Par contre, si vous développez votre bled, en payant vos impôts et en repoussant la horde, le roi, satisfait de vos services, vous demande de coloniser une région du royaume plus difficile. Il y a cinq régions différentes dans lesquelles les monstres de la horde sont plus ou moins adaptés. Bref, il faut tout recommencer avec des monstres plus difficiles.

Les membres de la horde sont de huit types différents : les ados complètement crétins, peu rapides

Pratiquement indestructibles, ils cassent tout sur leur chemin !





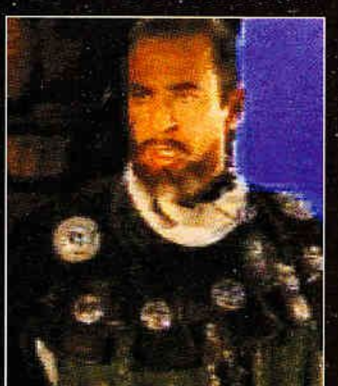
Un si joli village

Les pièges : dès qu'un monstre de la horde les franchit, il est détruit ainsi que le piège. Seuls les fameux Juggernauts y résistent.

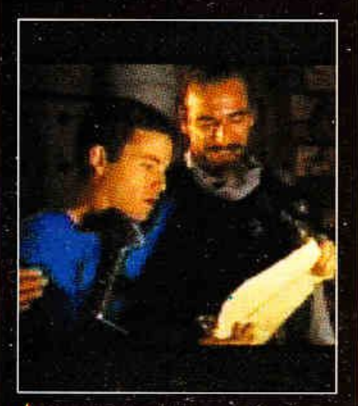
Les barrières : elles ne coûtent pas chers, malheureusement elles ne sont pas très resistantes.

Les vaches : tant qu'elles ont de l'herbe à brouter, elles vous rapporteront 25 pièces d'or chaque saison.

Le méchant...



Le maléfique chancelier ne vous fait pas de cadeaux...



Il ne tarde d'ailleurs pas à vous envoyer dans un royaume pourri et très dangereux.

et peu résistants ; les piranhas, très rapides ; les marécageux qui nagent très vite mais sont très lents sur terre ; les monstres des forêts qui sont très vifs, armés de sarbacanes et se cachent dans les arbres. Viennent ensuite les Shaman, qui lancent des boules de feu, se téléportent et ressuscitent. Les membres de la horde que vous tuez et les monstres du désert, avec un tête en forme de foreuse, se cachent dans le sable et sortent quand vous ne vous y attendez pas. Les Juggernauts sont les plus lents mais les plus puissants. Pratiquement indestructibles, ils cassent tout sur leur chemin. Enfin, les monstres des glaces sont des brutes qui ne pensent qu'à bouffer vos paysans. Heureusement, si vous avez mis assez d'argent de côté, vous pouvez acheter de nouveaux outils qui facilitent votre tâche de défense : mercenaires, archets, murs de pierres infranchissables pour la quasi-totalité des monstres de la horde, bombes, bottes de vitesse, lance-flammes, anneaux de téléportation voire même des dragons !

Vous courez après les monstres pour les éclater à coups d'épée

Pendant le déroulement du jeu, des scènes digitalisées viennent pimenter le tout en vous donnant des infos supplémentaires. Par exemple, vous recevez un bulletin d'informations par FNN (Feodal News Network) qui vous signale que les impôts ne sont pas collectés durant ce tour ou que les mercenaires sont maintenant plus chers... C'est superdrôle : les acteurs sont géniaux et la qualité est ahurissante. Côté réalisation, le jeu est extrêmement beau (les vaches qui broutent ont carrément l'air d'être en images de synthèse). En plus, on a tout compris en dix minutes et on s'amuse vraiment beaucoup. Un point noir pourtant... Le jeu est en anglais, sans sous-titres, et ce n'est pas très pratique pendant les scènes cinématiques. ■

Olivier Canou



Les paysans sont non seulement très bien animés mais, en plus, ils sont vraiment superbes.



Le terrain marécageux est le plus délicat, un conseil : faites pousser des arbres un peu partout le plus vite possible,



Si vous mourez, le chancelier ne met pas longtemps à demander vos terres au roi.



Les murs de pierres sont les constructions les plus efficaces contre les envahisseurs.



Le lance-flammes : très impressionnant mais moyennement efficace vue son prix.

L'avis d'Olivier



Mis à part le fait que le jeu est en anglais, je ne vois rien à reprocher à cette merveille. C'est superbe, l'intérêt est renouvellé à chaque monde et les scènes digitalisées sont à faire pipi dans la culotte tellement elles sont drôles. Crystal Dynamix signe là un des jeux les plus beaux (si ce n'est LE plus beau !) et passionnants. La 3DO est un écrin, elle vient de trouver son joyau (Purée ! je suis doué ! L'année prochaine je suis le lauréat du Goncourt !).



Graphisme	18
Son	18
Animation	16
Durée de vie	15



- Scènes digitalisées sublimes.
- Progression de la difficulté.
- Système de jeu pratique.
- Il est beau.
- Il sent bon le sable chaud.

- En anglais...



Gestion action



Environ 400 francs.
Support : CD

Technique : une belle 3DO et un paddle...

SUPERSKI III

Participez aux épreuves les plus prestigieuses des J.O. d'hiver. Choisissez le matériel adapté à chaque épreuve, sélectionnez la piste sur laquelle vous allez vous lancer et ...



Accrochez vous à votre fauteuil !
- Grâce à la 3D en temps réel l'écran bascule dans tous les sens,
- Avec le zoom de la camera en temps réel, la taille du skieur varie selon la vitesse,
- Et surtout la 3D avec projection de texture rend cette course vertigineuse absolument folle !

Mais attention aux bosses et surtout aux sapins !



Les épreuves les plus palpitantes des J.O. vous attendent et pour chacune d'entre-elle l'animation du skieur a été spécialement conçue :
- La descente
- Le slalom
- Le géant
- Le saut à ski

Mais aussi
- Le surf avec deux épreuves différentes.

Ainsi que le bobsleig sur PC CD-ROM.

MICROIDS SUPERSKI III

MICROIDS SUPERSKI III





"Microïds nous prépare un soft révolutionnaire (...) la représentation du terrain n'aura jamais été aussi réaliste. Imaginez ce pourrait bien donner Comanche si ça avait été un jeu de ski (...)".
JOYSTICK JAN 94

MICROÏDS

MICROCOSM
Sus aux globules...

On l'attendait, il est là : le premier jeu CD32 vraiment digne du nom. Après avoir bavé durant de longs mois sur toutes les previews que nous vous avons présentées dans les précédents numéros de *Génération 4*, vous allez être servi ! Chaud devant...



▲ Je ne savais pas que les globules rouges avaient cette tronche. À moins que ce soit des délires de programmeurs. Qui sait ?

Est-il vraiment utile de vous rappeler encore une fois que Microcosm est en quelque sorte le précurseur de ce que les éditeurs de jeux vont réaliser dans quelques mois ? Non, bien sûr. Et pourtant, malgré toutes les previews, les écrans, les présentations en tout genre que j'ai pu voir, je reste toujours aussi étonné face à ce logiciel. En l'an de grâce 2051 (la vache j'aurai 81 piges !) sur la planète Bodor, dans le système Bator, deux mégacorporations Axiom et Cybertech (méga est trop faible pour les décrire) se font une véritable guerre, aussi bien commerciale que physique puisque tous les coups sont permis. Dans un tel contexte, vous comprendrez que la sécurité est primordiale (regardez à nouveau *Blade Runner* de Ridley Scott si vous n'êtes pas convaincu). Le président de Cybertech doit subir dans les jours qui suivent une opération de régénération des tissus. L'un des scientifiques d'Axiom a

Techniquement, c'est un jeu parfait sur CD-Rom

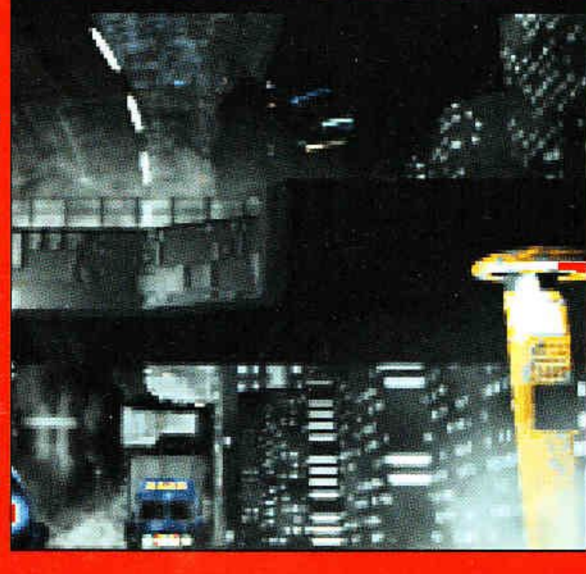
l'idée d'injecter à ce boss des corps biotechnologiques pour influer sur le comportement de ce haut responsable. Depuis le temps qu'Axiom voulait prendre sa revanche, cette occasion est inespérée. Non seulement, Axiom n'aura pas à tuer l'ennemi mais en plus il en prendra le contrôle et, par voie de conséquence, la maîtrise de Cybertech. Le jour J, tout se passe comme prévu. Malheureusement, le service de sécurité de Cybertech découvre le complot et envoie un pilote dans le corps du président pour contrer les ennemis biotechnologies.

Comme vous pouvez le constater, l'histoire est fortement inspiré du *Voyage Fantastique*, un film magnifique des années 60. Le principe du jeu est simple pour ne pas dire simpliste. C'est un shoot'em up bête et méchant. Vous avez à votre disposition trois véhicules différents : un scaphandre et deux sous-marins de taille et de puissance de feu différentes. En fonction des zones que vous devez nettoyer (cinq niveaux différents), on vous alloue tel ou tel engin. Les cinq niveaux sont : la veine céphalique, le cerveau (hémisphère gauche), le fémur, la carotide et le cerveau (hémisphère droit). Pour ce dernier, vous ne pouvez pas y accéder au début du jeu. Il faut d'abord passer les quatre premiers niveaux. Votre progression se fait suivant



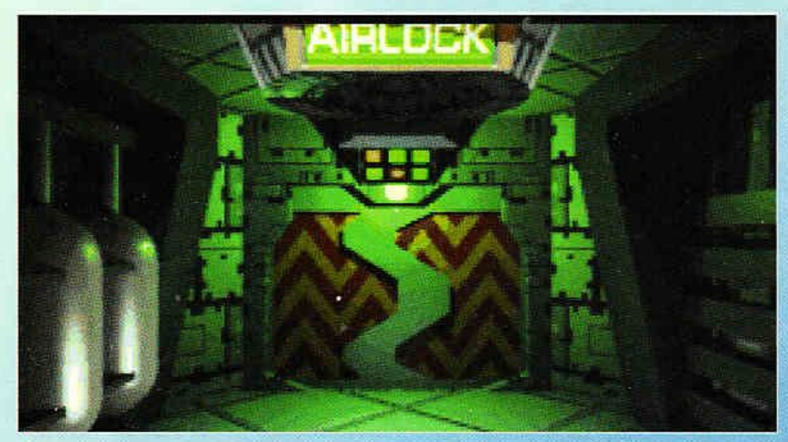
▲ Cette carte vous permet de vous diriger dans les veines. Sachez que le corps humain est un véritable labyrinthe.











▲ Voilà à quoi ressemble les bases dans le corps humain.

Dico

*• **Silicon Graphics** : marque des stations graphiques très connue pour ses prouesses dans le cinéma (Jurassic Park). Ces stations sont utilisées par certains éditeurs comme Virgin, Psygnosis, Delphine Software. Si cela vous intéresse, sachez que les moins chères des Silicon Graphics coûtent tout de même dans les 40 000 à 50 000 francs. À bon entendeur...*

*• **Chromakey** : une méthode cinématographique de plus en plus utilisée dans les jeux vidéo. Elle consiste à filmer des personnages devant des fonds bleus ou verts afin de les inclure ensuite dans des scènes réalisées par exemple en images de synthèse.*

des parcours prédéfinis, ce qui ne veut pas dire que le jeu est linéaire. En effet, à certaines jonctions, vous pouvez choisir votre chemin. C'est là qu'intervient énormément la carte. Compte tenu de la complexité des réseaux sanguins ou neuraux, vous y égarer est très facile. Vous avez à votre disposition un canon laser mais au fil de votre évolution d'autres armes peuvent être collectées. Il en va de même pour votre barre d'energie qui peut être régénérée grâce à certaines capsules. Votre voyage au centre du corps humain est entrecoupé de diverses scènes cinématiques en images de synthèse. Bref, Microcosm ne renie en rien ses origines « shoot-emesque ». D'ailleurs, vous rencontrez encore certains boss pas sympa du tout. À vous de les défoncer comme il se doit !

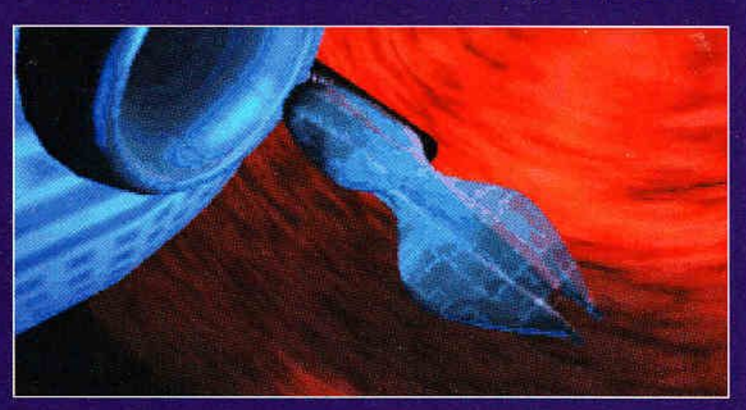
Microcosm marquera l'histoire des jeux vidéo

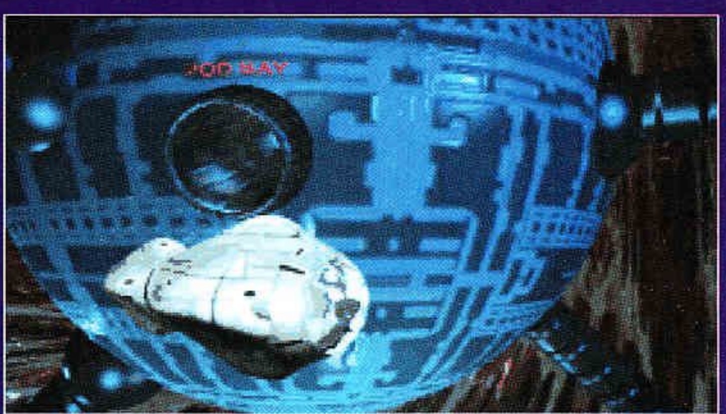
Renversant...

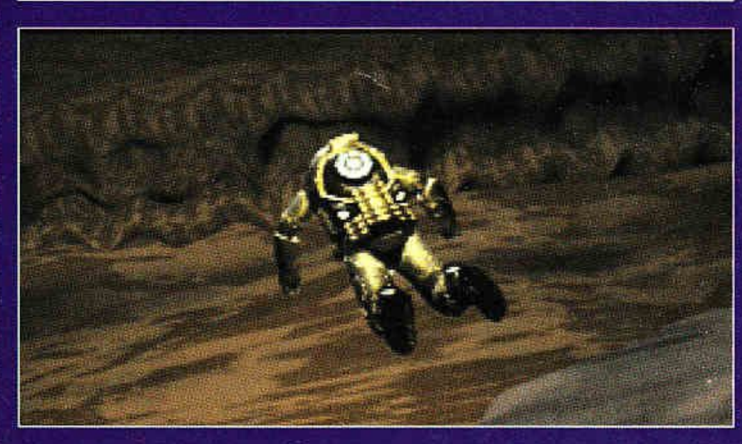
Ce jeu implique énormément l'imagerie de synthèse. Pour tout vous dire, toutes les images ont été réalisées sur Silicon Graphics (cf. Dico) puis déclinées en fonction des capacités des machines. Ayant vu les versions PC et Mega CD de Microcosm, la version CD32 est de loin la meilleure. Je ne prends pas en compte la version FMV sur le CD-I, qui ne sortira pas avant l'été et qui de toute façon ne peut être comparée à des versions sans carte FMV. Les graphismes sont à tomber par terre et utili-

Permission de sortie

Voici différentes sorties de base avec les trois engins disponibles.









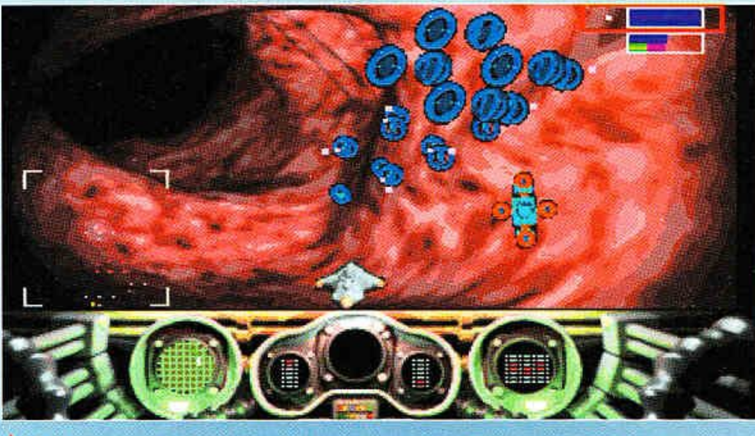


Une intro d'enfer qui donne une nouvelle référence en matière de présentation de jeu.





▲ Une jolie arrivée dans le sas, ne trouvez-vous pas ? Admirez la maîtrise de l'engin.



▲ Cette veine est bien large. Heureusement, sinon avec un nombre d'ennemis pareil, il me paraissait difficile de passer sans casse.

sent parfaitement le nouveau chipset AGA. Il faut voir l'intro pour le croire. Le mélange entre personnages filmés avec la technique du Chromakey et les images de synthèse est parfait. On se demande parfois comment il ont fait pour parfaire un tel procédé comme cela. Bref, c'est de l'Imagina interactif. Pour le son, Psygnosis n'a pas non plus lésiné sur les moyens. Ils ont carrément demandé à Rick Wakeman, ex-clavier du groupe Yes, de s'en oc-

Les stars du rock débarquent dans l'univers ludique...

cuper. Le résultat est surprenant et, en écoutant attentivement, on ne pouvait pas imaginer Microcosm avec une autre musique. Les stars du rock débarquent sur vos écrans et sur vos enceintes : ce n'est certainement pas un mal. À quand les Bon Jovi, Metallica, Guns, Def Lep et autres ? Ce ne serait pas mal non plus de jouer sur des musiques composées par ces groupes, vous ne trouvez pas ?

Quel défaut peut-on alors trouver à ce programme dans cette débauche de technologie ? Ben… c'est tout simple : l'intérêt de Microcosm est limité. Même si c'est un shoot, il n'a pas l'envergure des shoot plus classiques comme Raiden, Project X ou encore Battle Squadron. Le jeu se résume en quelques mots : shoot et ne te paume pas. Alors pourquoi une note aussi élevée pour un jeu que certains trouveront totalement inintéressant ? La réponse est facile à deviner. C'est le premier soft digne de la CD32 et c'est surtout un jeu qui annonce la couleur dans le domaine CD, un peu comme Defender of the Crown aux débuts de l'Amiga (qui n'avait pas non plus un grand intérêt vu la simplicité du jeu).

Dans quelques années, Microcosm sera un classique, un titre que tout le monde citera pour dater l'arrivée des jeux CD. Pour résumer, l'intérêt de Microcosm réside dans l'envie d'avancer dans le jeu pour découvrir de nouvelles scènes cinématiques. Quoiqu'on en dise, Microcosm restera dans l'histoire des jeux vidéo. Vous ne pouvez pas faire l'impasse dessus. Vous pourrez dire à vos enfants et vos petits-enfants que vous y étiez ! ■

Michel Houng

OK, d'abord on tire sur tout ce qui bouge et ensuite... on fait quoi ?

90%

Graphisme	18
Son	18
Animation	15
Durée de vie	13



- Des graphismes à tomber par terre.
- Musiques de Rick Wakeman, ex-clavier de Yes.
- Le premier jeu digne de la CD32.
- Des graphismes à... pardon ! je l'ai déjà dit. Désolé.

- Un intérêt limité.

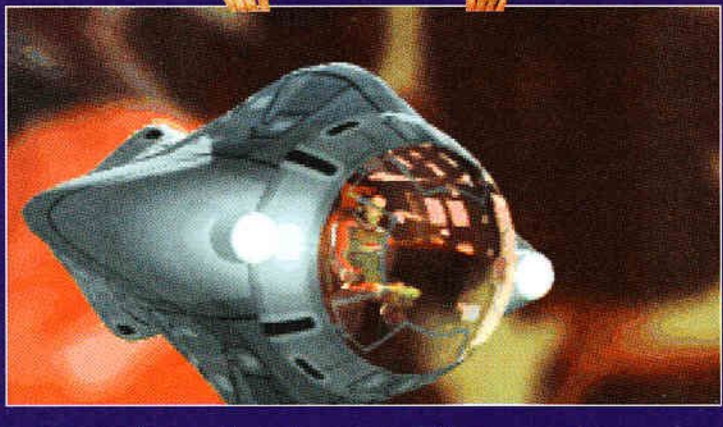
−

Action

Moins de 400 francs.
Support : CD ➥

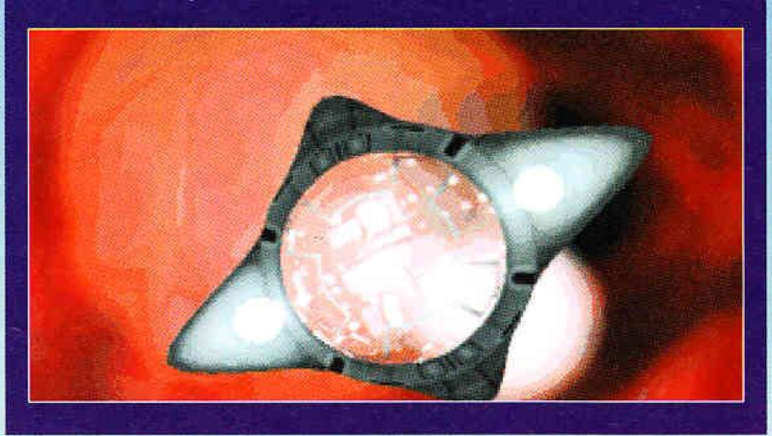


Technique : 1 joueur avec notice en français, jeu en anglais.

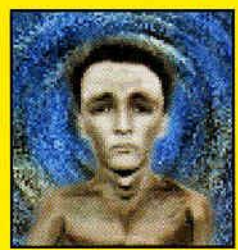


Implosion en beauté

Psygnosis vous gâte ! Vous pouvez mourir de différentes façons. Quelle fin agréable ! Exploser dans le corps d'un autre...



L'avis de Greg



Enfin un soft qui met en valeur les capacités graphiques de la CD32. L'intro est géniale ! Chapeau Psygnosis ! Le jeu n'est quant à lui qu'un banal shoot'em up. En progressant, on découvre de nouveaux niveaux, tous plus jolis les uns que les autres. Un jeu des plus agréables à jouer, mais surtout magnifique à regarder. Il ne pêche un tant soit peu que par son manque d'interactivité. Une erreur de jeunesse sans doute, que Scavenger 4 ne devrait pas manquer de corriger...

L'avis de Michel



On ne peut qu'applaudir Psygnosis. Après tout et compte tenu de la mode actuelle, qui est de préférer la qualité graphique à l'intérêt du jeu, Microcosm sort en pole position. C'est le jeu le mieux réalisé actuellement. Et que personne ne me dise le contraire ! Maintenant, si on est objectif, il faut avouer que ça manque de profondeur et que Scavenger 4, le prochain jeu de Psygnosis sur CD s'annonce pas mal du tout avec un intérêt et une jouabilité bien supérieure. À suivre...



FUNWARE

POUR JOUER PAR TELEPHONE
36.68.13.12
36.70.10.25
36.70.13.12
36.70.05.93

FUNWARE
BOITE POSTALE 267
75749 PARIS CEDEX 15
Tél : 40.47.89.72
Fax : 40.47.89.74

GAMME THRUSTMASTER
VOLANT FORMULA T1 (Volant + Pédalier + Levier de vitesse) 1350
Nous consulter pour les autres manettes

DISQUETTE 3.5	HD	DF/DD
A L'UNITE	6.00	4.00
PAR 100	5.50	3.80

BOITE DE RANGEMENT POUR 110 DISQUETTES 3.5 — 90 F

AMIGA/ATARI

A320 USA	290 / 290
ALIEN BREED II	250 / -
ALIEN III	250 / -
APOCALYPSE	250 / -
B-17	190 / -
BENEFACTORE	250 / -
BENETH A STEAL SKY	290 / -
BLASTAR	260 / -
BODY BLOW GALACTIC	250 / -
BRIAN THE LION	230 / -
BRUTAL SPORTS FOOT	260 / -
BUBBA'N'STIX	240 / -
CAMPAIGN 2	320 / 320
CANNON FODDER	240 / 240
CARLOS	270 / 270
CHAOS ENGINE	240 / 240
CIVILIZATION	280 / 280
COMBAT AIR PATROL	260 / -
COOL SPOT	270 / -
CREEPERS	200 / -
CYBERPUNKS	250 / -
CYBERSPACE	290 / -
DARKMERE	260 / -
DENIS LA MALICE	240 / -
DINO RODDERS	230 / -
DRACULA	270 / -
DUNE 2 - VF	270 / -
DYNABLASTER	- / 210
ELFMANIA	250 / 250
ELITE 2	270 / 270
F1 GRAND PRIX	280 / 280
FURY OF THE FURIES	250 / -
GENESIA - VF	280 / -
GLOBAL GLADIATORS	240 / -
GOAL	250 / 250
GOBLINS 3	270 / 270
HIRED GUNS	260 / -
HISTORY LINE - VF	290 / -
INDY 4 AVENTURE - VF	340 / -
INDY CAR RACING	300 / -
INNOCENT	260 / -
ISHAR 2 - VF	- / 220
JURASSIC PARK	240 / -
KING QUEST VI - VF	310 / -
KINGMAKER	260 / 260
KRUSTY FUN HOUSE	240 / -
LEGACY OF SORASIL	250 / -
LOTUS TRILOGY	260 / -
MAELSTROM	310 / -
MONKEY ISLAND 2 - VF	340 / -
MORTAL KOMBAT	250 / -
Mr NUTZ	250 / -
NORD & SUD	280 / -
O.M. FOOTBALL	240 / -
PERIHELION	250 / -
PINBALL SPE. EDITION	230 / -
PREMIER MGR2	250 / -
RALLY	270 / -
RISE OF THE ROBOTS	280 / -
ROBINSON REQUI. - VF	270 / 270
RYDER CUP	250 / -
SECOND SAMOURAI	280 / -
SIM EARTH - VF	270 / -
SIMON THE SORCE.-VF	320 / -
SKIDMARKS	240 / -
STAR TREK	310 / -
STARDUST	200 / -
SUPER LEA. MANAGER	240 / 240
SYNDICATE - DISK	160 / -
SYNDICATE - VF	250 / -
T.F.X.	270 / -
THE PATRICIAN - VF	260 / 260
THEATRE OF DEATH	270 / -
TORNADO	290 / -
TURRICAN III	240 / -
TWILIGHT 2000	290 / -
UNIVERSAL MONSTER	240 / 240
URIDIUM II	240 / -
WAR IN THE GULF	260 / 260
WING COM. ACADEMY	270 / -
WINTER OLYMPIC	250 / -
YO JOE	220 / -
ZOOL 2	240 / -

2.19 F/MN (POUR 36.68), 8.76 F/APPEL, 2.19 F/MN (POUR 36.70) - OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

MATERIELS

EXTENSIONS		SOURIS PC/AM/ST	130
512 Ko A500	250	ALIMENTATION AMIGA	350
512 Ko avec H. A500	290	CD ROM MITSUMI - PC	1700
1 Mo A500+	430	**MANETTES PC**	
1 Mo A600	600	TOPSTAR SV 227	290
AMITEC 4 Mo A1200	2050	FLIGHTSTICK	340
LECTEURS 3.5		FLIGHSTICK PRO	610
INTERNE AMIGA	530	CONTROL PAD	130
INTERNE ATARI	790	**CARTES SONORES**	
EXTERNE AMIGA	600	SOUNDMASTER+	510
EXTERNE ATARI	600	SOUNDBLASTER 16 ASP	1690
DISQUES DURS A600/A1200			
INTERNE 80 Mo	1590	INTERNE 120 Mo	2290
EXTERNES		**AMOVIBLES**	
OVERDRIVE 120 Mo	2190	AMIQUEST 60 Mo	1590
OVERDRIVE 250 Mo	2990	AMIQUEST 120 Mo	2220

3 DO

BATTLE CHESS	499
DRAGON'S LAIR	440
JOHN MADDEN FOOT.	369
LA HORDE	440
MAD DOG McCREE	480
MONSTER MANOR	369
NIGHT TRAP	499
OUT OF THIS WORLD	429
STELLAR 7	499
TOTAL ECLIPSE	479
TWISTED GAME SHOW	369
WING COMMANDER	369

AMIGA 1200

ALIEN BREED II	230
BODY BLOW GALACTIC	260
BURNING RUBBER	250
CAPTIVE 2/LIBERATION	260
CHAOS ENGINE	270
DENIS LA MALICE	250
DIGGERS	250
JURASSIC PARK	250
KING QUEST VI - VF	310
Mr NUTZ	260
RISE OF THE ROBOTS	280
ROBINSON REQUIEM-VF	290
RYDER CUP	250
SECOND SAMOURAI	250
STAR TREK, 25th ANN.	310
SUPER LEA. MANAGER	240
WING COMMANDER	290
ZOOL 2	250

MACINTOSH

LOST IN TIME	360
FALCON 3 / MC	390
GOBLINS 3 - VF	340
INCA - VF	390
INDY 4 AVENTURE	390
KING QUEST VI	380
MONKEY ISLAND 2	370
SIM LIFE	150
SIM CITY 2000 - VF	330
STAR TREK	310
CD ROM	
7TH GUEST	650
DRACULA UNLEASHED	430
JOURNEY MAN	430
MYST	340
WRATH OF THE GODS	NC

CD 32

TITRE	PRIX
CONSOLE + 2 JEUX	2490
CONTROL PAD	190
CARTE FMV	1690
ALIEN BR.SPE.EDIT+QWAK	220
BODY BLOWS GALACTIC	250
BRUTAL SPORT FOOT	250
BUBBA'N'STIX	220
BUBBLE AND SQUEAK	270
CAPTIVE 2 / LIBERATION	240
CASTLES II	260
CHAOS ENGINE	260
CHUCK ROCK	130
CHUCK ROCK 2	240
COMPOSER QUEST	300
DANGEROUS STREETS	260
DEEP CORE	220
DENIS LA MALICE	230
DISPOSIBLE HERO	230
ELITE II	240
FIRE FORCE	230
FURY OF THE FURIES	230
GENESIS	260
INFERNO (EPIC2)	270
JURASSIC PARK	270
LABYRINTH OF TIME	190
LEGACY OF SORASIL	240
LITIL DIVIL	240
LOTUS TRILOGY	260
MICROCOSM	300
NICK FALDO GOLF	300
NIGEL MANSELL	260
PINBALL FANTASIES	230
PIRATES GOLD	240
PREMIERE	140
PROJECT X + F17	220
SENSIBLE SOCCER 92/93	200
SHADOWS OF WORLD	270
SUMMER OLYMPICS	260
T.F.X.	270
URIDIUM II	220
UTOPIA 2	260
WHALE'S VOYAGE	240
ZOOL	270
FILMS	
TOP GUN - VF	180
LES NUITS FAUVES-VF	180
CONCERTS	
BRYAN ADAMS	150
A. LLOID WEBBER	150
BON JOVI	150

CD ROM PC

ALONE IN DARK + JACK	390	LE MONDE DE XEEN - VF	330
BENEATH A STEEL SKY	360	LEISURE SUIT LARRY VI	390
CONSPIRACY (KGB)	360	MEGARACE	330
CRITICAL PATH	390	MICROCOSM	360
DAEMONSGATE	300	MYST	440
DAY OF TENTACLE - VF	360	POLICE QUEST IV	360
DONGEON HACK	390	QUANTUM GATE	390
GABRIEL KNIGHT	330	REBEL ASSAULT	340
GOBLINS 3	330	RISE OF THE ROBOTS	330
GREAT NAVAL BATTLE	440	SAM & MAX	NC
HELL CAB	580	SHADOW CASTER	NC
INCA - VF	340	STAR TREK	370
INCA 2 - VF	350	STRIKE COMMANDER	360
IRON ELIX - VF	330	T.F.X.	380
JACK THE RIPPER	360	WHO SHOT JOHNNY ROCK	NC
JOURNEY MAN - VF	360	WINTER OLYMPICS	260
JURASSIC PARK	330	WOLFPACK	290
KING QUEST VI	340	WRATH OF THE GODS	NC
LA HORDE	460	10TH ANNIVERSAIRE :	390
LANDS OF LORE - VF	330	COMPIL 10 JEUX DONT CASTLES	
LE COBAYE	350	STAR TREK, OUT OF THIS WORLD	

PC

A.T.P.	410	LINKS386 PRO - SVGA	310
A320 - USA	320	LOST VICKING - VF	280
ACES OVER EUROPE - VF	330	MAELSTROM	290
AL QADIM	330	MASTER OF ORION	290
ALONE IN THE DARK 2 - VF	350	METAL & LACE	310
ANCIENT ART OF WAR ...	250	MIGHT AND MAGIC 5 - VF	280
ARENA - VF	340	MORTAL KOMBAT	290
B-17	290	NORD & SUD - VF	330
BATTLE ISLE 93	250	PACIFIC STRIKE	330
BENEATH A STEEL SKY	320	PACIFIC STRIKE - SPEECH	170
BLOODNET	350	PERFECT GENERAL II	360
CAESAR - VF	290	PINBALL FANTASIES	240
CAMPAIGN 2	310	POLICE QUEST IV - VF	330
CANNON FOODER	300	POWERMONGER	90
CARRIERS AT WAR	310	PREMIER MGR2	290
CIVILIZATION - VF	290	PRIVATEER	310
COBRA MISSION	330	PROJECT NOMADE	250
COMMANCHE + DISK 1	360	QUEST FOR GLORY III - VF	290
COMMANCHE - DISK 1 + 2	290	QUEST FOR GLORY IV - VF	330
DAEMONSGATE	250	RAILROAD TYCOON DELUXE	280
DAY OF TENTACLE - VF	330	RAVENLOFT	NC
DUNE 2 - VF	290	RISE OF THE ROBOTS	320
DUNGEON HACK - VF	330	ROBINSON REQUIEM - VF	290
DUNGEON MASTER II	340	RYDER CUP	270
ELITE 2 - VF	310	SAIL SIMULTOR + MANETTE	720
EVASIVE ACTION	NC	SAM & MAX - VF	320
EVEN MORE INCRE. MAC. - VF	300	SILVERBALL	230
F14 FLEET DEFENDER	330	SIM CITY 2000 - VF	310
F15 STRIKE EAGLE 3	320	SIMON THE SORCERER - VF	330
FIELDS OF GLORY - VF	290	SPACE HULK	280
FLIGHT SIM. 5 - VF	340	SPACE QUEST V - VF	330
FREDDY PHARKAS - VF	280	SPEAR OF DESTINY	290
GABRIEL KNIGHT - VF	330	STAR TREK II	340
GLOBAL DOMINATION	350	STARLORD - VF	340
GOAL	290	STREETFIGHTER 2	100
GOBLINS 3 - VF	290	STRIKE COM.+ SPEECH	360
HEROS OF THE 357TH	90	STRONGHOLD - VF	270
HISTORY LINE - VF	340	SUBWAR 2050	290
HUMANS 2	270	SYNDICATE - VF	290
IN EXTREMIS - VF	290	T.F.X.	300
INCA 2 - VF	270	TASK FORCE 1942	290
INDY 4 AVENTURE - VF	340	TERMINATOR 2029 + DISK	350
INDY CAR	300	TERMINATOR RAMPAGE	280
INNOCENT	360	UFO	330
JACK THE RIPPER	350	ULTIMA 8 - SPEECH PACK	160
JIMMY WHITE SNOOKER	280	ULTIMA 8 - VF	350
KGB - VF	290	ULTIMA UNDERWORLD II	290
KYRANDIA II(HANDofFATE)-VF	320	WISARDRY VII	290
LANDS OF LORE - VF	330	X-WING	340
LEISURE SUIT LARRY VI - VF	330	X-WING DISK 1+ 2	290
LEMMINGS 2	290	XANTH	340

Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 40.47.89.72

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

NOM ____________________
ADRESSE ____________________
____
CODE POSTAL ________ VILLE ____________________
TELEPHONE ____________ N° CLIENT (facultatif) ________

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N° ____________________
Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

QTES	TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT	30 F (CONSOLE 60 F)	
Expédition colissimo et recommandé	TOTAL A REGLER	

VOTRE MATERIEL DE JEUX : ☐ ATARI ☐1 MEGA ☐STF ☐STE ☐1040 ☐520 ☐ AMIGA ☐1 MEGA ☐1200 ☐500 ☐500+ ☐600 ☐ PC et COMPATIBLES ☐CD ROM ☐VGA ☐SVGA RAM : ☐3,5 ☐1,44 M ☐720 K ☐5,25 ☐1,2 M ☐360 K ☐ MACINTOSH ☐ CD 32 ☐ 3 DO

THE SEVENTH G

La maison assassi

The Seventh Guest arrive enfin sur Macintosh. Un jeu qui est à la fois un des précurseurs sur CD-Rom et un des meilleurs. La maison Stauf a déjà perturbé une génération de joueurs sur PC, ceux sur Mac peuvent commencer à cauchemarder, ils ne seront pas épargnés.



▲ *Ce superbe escalier débouche sur un monde maudit.*

Henry Stauf était un voyou. Une sorte de vagabond qui allait de ville en ville et mendiait pour vivre. Les meurtres ou les vols ne l'arrêtait pas. Il était prêt à tout pour survivre. Une nuit, en couchant une fois de plus à la belle étoile, il eut une vision. Une poupée suspendue dans les airs lui apparaît. Il en fabrique alors quelques-unes qui connaissent très vite un vif succès auprès des enfants. La vente des poupées lui rapporte bientôt une petite fortune. Puis une nouvelle vision lui explique comment rendre ses poupées encore plus irrésistibles. Tous les enfants veulent alors une poupée Stauf. Au bout de quelques temps, ils meurent tous sans exception. Stauf construit une maison qui ressemble à celle d'une nouvelle vision. Elle renferme de nombreux pièges et des puzzles en tout genre. Il y donne une réception pour six invités. Personne n'est plus jamais réapparue. Vous êtes le septième invité à pénétrer dans la maison depuis sa construction.

Des puzzles et des énigmes

Pour sortir de la maison, il vous faut résoudre des puzzles et des énigmes. Au total, dix-neuf pièces vous attendent. Elles contiennent toutes des énigmes. Vous ne connaîtrez le fin mot de l'histoire qu'en les résolvant. Les portes s'ouvrent au fur et à mesure de votre progression. Si les puzzles du début sont assez simples, la difficulté est croissante lorsque vous approchez du but. Quelques exemples : dans la salle à manger, vous devez découper un gâteau de manière à ce que chaque part comporte le même nombre de têtes de mort et de pierres tombales ; dans la chambre, vous devez placer des clapets de manière à vider un cœur de son sang... Vous l'avez deviné, l'horreur est omniprésente dans le jeu. L'équipe de développement a mis un point d'honneur à rendre l'ambiance particulièrement angoissante. Si vous sortez du jeu sans avoir des sueurs froides, vous avez des nerfs d'acier.

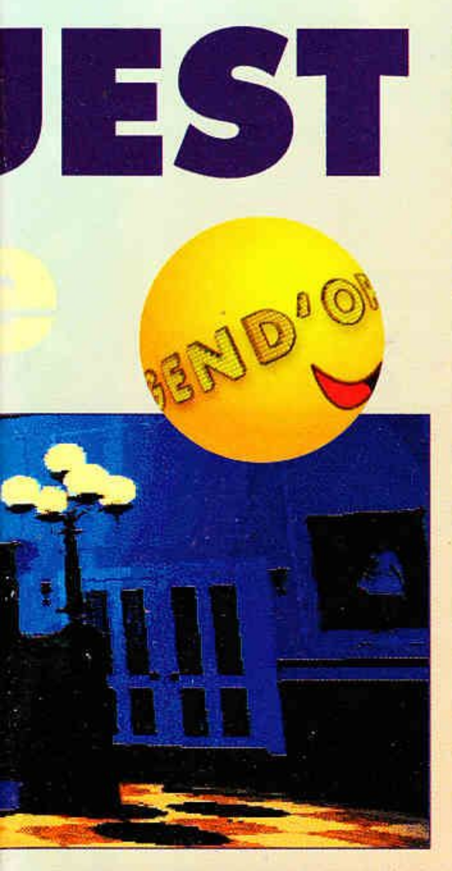
Dans chaque lieu sensible, vous assistez à des scènes vidéo qui représentent des moments de la soirée où disparurent les six invités. Leurs fantômes hantent encore la maison pour vous aider à défaire Stauf. Si l'histoire semble décousue au début, vous comprendrez très vite le pourquoi de la maison à travers leurs discussions. Après avoir résolu un puzzle, des scènes vidéo vous expliquent un peu plus l'histoire. C'est une aide précieuse pour se débarrasser de la malédiction. Les scènes animées avec les fantômes tiennent de l'exploit technique. Des acteurs ont été digitalisés puis intégrés dans les décors. Là où c'est très fort, c'est que les personnages sont transparents...

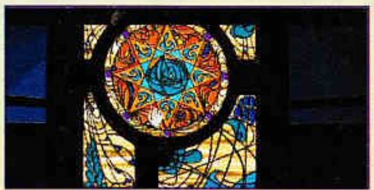
The Seventh Guest est avant tout un exploit technique

Une maison hantée se doit d'être étrange à plusieurs titres. La maison Stauf



▲ *Qui est emprisonné dans le tableau ? Avertissement ou vision de votre futur ?*





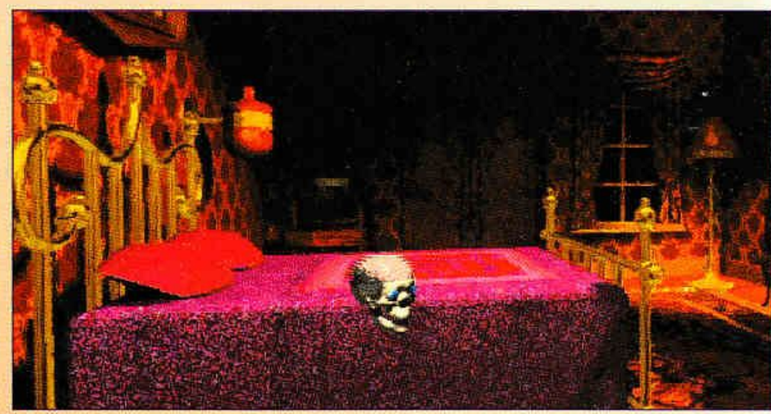
▲ *Ici, vous assistez à la scène de réception des invités. Des gens bien inquiétant !*

n'échappe pas à la règle avec des passages secrets complètement fous. Ainsi, en passant par un trou de la table de billard, vous vous retrouvez dans le four de la cuisine ou dans la salle de piano. De même, un passage dans la cheminée peut vous conduire dans une autre pièce... The Seventh Guest est avant tout un exploit technique. Les graphismes en SVGA sont d'une qualité exceptionnelle. Vous avez droit à des effets de morphing dignes de Terminator 2 comme ce visage qui cherche désespérément à sortir d'un tableau. Le déplacement dans la maison est interactif, vous n'êtes pas limité dans vos mouvements. Si vous voulez tourner sur vous-même pour admirer une pièce, c'est possible. Une seule limite : tous les décors sont précalculés.

Yann Renouard



▲ *Cette pièce renferme un des secrets le mieux gardé de la maison.*



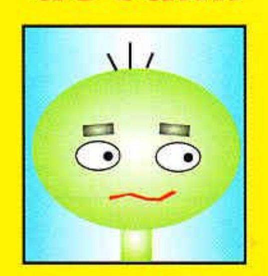
▲ *Les décors les plus somptueux cachent souvent les puzzles les plus redoutables.*

Énigmes

Voici deux des dix-neuf puzzles à résoudre. Celui avec les boîtes est sans doute un des plus durs. Il fait appel à un anglais très archaïque.



L'avis de Yann



Enfer et damnation ! Mais pourquoi The Seventh Guest n'est-il pas en version française ? Posséder un jeu merveilleux, avec des images sublimes, des effets spéciaux à tomber par terre et des scènes vidéo fantastiques pour se retrouver bloqué parce qu'une énigme relève d'un niveau d'anglais que je ne possède pas. Quel grand malheur ! Malgré tout, ce serait une erreur de ne pas jouer à un jeu qui figure parmi les plus réussis du monde sur CD-Rom.



Graphisme	**19**
Son	**17**
Animation	**18**
Durée de vie	**13**



- Animation et graphisme.
- Excellent scénario.

- Complexité des puzzles.
- Une lenteur d'exécution.
- Entièrement en anglais.



Aventure

Prix non communiqué.
Support : CD-Rom.



Technique : 68030 minimum, système 7.0 ou supérieur, 10 Mo disponible sur le disque dur.



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

73, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

LES LECTEURS CD-ROM

PACK PRO SURCOUF OFFERT AVEC CHAQUE LECTEUR CD-ROM

DERNIERE MINUTE : Lecteur PANASONIC dble vitesse + Carte son 16 bits PROSONIC MEDIAVISION + 1 paire d'enceintes multimédia TRUST 10 avec amplificateur 80W musical **2799F TTC**

MARQUE	MODÈLE	Int. ou Ext.	INTERFACE	COMPATIBILITÉ	Mémoire tampon	Temps d'accès	Taux de transfert	PRIX TTC
NEC	3Xi	Int.	SCSI 2	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	256	195	450	4590F
NEC	3XE	Ext.	SCSI 2	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	256	195	450	5590F
NEC	3XP	Ext.	SCSI 2	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	256	260	450	4590 F
PANASONIC	CR 562B	Int.	-	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	64	320	302	1390 F
PANASONIC	CR 522B	Int.	AT BUS	Iso 9660 Kodak monosession MPC2	64	350	175	999 F
MITSUMI	FX 001D	Int.	AT BUS	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	64	250	304	1299 F
MITSUMI	IU 005S	Int.	AT BUS	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	64	350	175	999 F
MITSUMI	FX 001D	Ext.	AT BUS	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	64	300	304	2590 F
SONY	CDU 31A	Int.	AT BUS	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	64	400	175	999 F
SONY	CDU 561	Int.	SCSI 2	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	256	300	300	2990 F
SYDOS	Personal	Ext.	port parallèle	Iso 9660	16	450	145	2690 F
TOSHIBA	3401B	Int.	SCSI 2	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	256	200	333	2990 F
TOSHIBA	3401S	Ext.	SCSI 2	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	256	200	333	3990 F
TOSHIBA	4101B	Int.	SCSI 2	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	256	290	300	2590 F
TOSHIBA	4101S	Ext.	SCSI 2	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	256	290	300	2990 F
PIONEER	604X	Ext.	SCSI 2	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	256	200	600	9990 F avec chargeur 6 CD
PIONEER	602X	Ext.	SCSI 2	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	256	200	300	5990 F
Creative Labs	Omni CD	Ext.	AT BUS	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	64	300	302	2790 F
Creative Labs	Omni CD	Int.	AT BUS	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	64	300	302	2390 F
ORCHID	CDS 3110	Int.	AT BUS	Iso 9660 Kodak multisession MPC2	64	300	307	1495 F

LES MARIAGES MULTIMEDIA SURCOUF

LA FORMULE ? UNE CARTE SON + UN LECTEUR CD-ROM + UN DIQUE CD ENCYCLOPEDIE ou DICTIONNAIRE + UNE PAIRE D'ENCEINTES ASSERVIES AVEC, EN CADEAU, UN CASQUE HIFI

MARIAGE ÉCO 1 :
SOUND EXPERT 2.0 + PANASONIC 522B + 2 HAUT-PARLEURS 2x15W
1699F TTC

MARIAGE C :
VIVA MAESTRO PRO + MITSUMI FX001D + 2 HAUT-PARLEURS 2x15W
2599F TTC
2299 F sans enceintes

MARIAGE ÉCO 2 :
SOUND EXPERT 2.0 + MITSUMI FX001D + 2 HAUT-PARLEURS 2x15W
1999F TTC

MARIAGE D :
PRO SONIC 16 + PANASONIC CR-562B + 2 HAUT-PARLEURS 2x15W
2999F TTC
2799 F sans enceintes

MARIAGE A :
SOUNDBLASTER PRO II + MITSUMI FX001D + 2 HAUT-PARLEURS 2x15W
2799F TTC
2499 F sans enceintes

MARIAGE E :
PRO SONIC 16 + PANASONIC externe + 2 HAUT-PARLEURS 2x15W
3799F TTC
3599 F sans enceintes

MARIAGE B:
SOUNDBLASTER 16 + MITSUMI FX001D + 2 HAUT-PARLEURS 2x15W
3299F TTC
3099 F sans enceintes

MARIAGE TURBO ORCHID:
SOUND WAVE 32 + Lecteur dble vitesse CDS 3110 + 2 HAUT-PARLEURS
3899F TTC



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

73, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

DISQUES CD-ROM AU SURCOUF

SHAREWARE

1001 UTILITIES	149F TTC
9000 SOUND FILES	199F TTC
ADA PROGRAMMING	199F TTC
AMINET AMIGA APRIL 93	149F TTC
BUSINESS ASSISTANT	149F TTC
BUSINESS CD Microforum	199F TTC
BUSINESS MASTER PART 2	199F TTC
VGA SPECTRUM 2	199F TTC
WIN EXPERT	149F TTC
WIN PLATINIUM CD TIP	199F TTC
WINDOWS MASTER PART 1	199F TTC
WINDOWARE	199F TTC
WINDOWS EXPERT	199F TTC
WINDOWS SET Microforum	199F TTC
WORLD OF MAC Microforum	199F TTC
WORLD OF SOFTWARE 4 Microforum	199F TTC
WORLD VISION 3CD SET	299F TTC
X11-R5 GNU	199F TTC
OS/2 WALNUT CREEK	199F TTC
OS/2 WALNUT CREEK BOX	199F TTC
PC MEDIC	199F TTC
PC SIG VER 12 II	199F TTC
PC SIG WORLD OF WINDOWS	199F TTC
POWER UTILITIES Microforum	199F TTC
PROGRAMMERS DISK Microforum	199F TTC
PROGRAMMERS ROM	299F TTC
PUBLISHER PLATINIUM	199F TTC
QRZ 1 HAM RADIO	199F TTC
RBBS IN THE BOX	299F TTC
SHAREWARE AVELANCHE	149F TTC
SHAREWARE HEAVEN VOL. 2	299F TTC
SHAREWARE OVERLOAD TRIO 3 CD	299F TTC
SHAREWARE STUDIO VOL. 3	299F TTC
SIMTEL 20 MS NOVEMBRE 93 BOX	199F TTC
SIMTEL 20 MS NOVEMBRE 93	149F TTC
SO MUCH SHAREWARE VOL.3 AUG93	299F TTC
SO MUCH SHAREWARE 2	149F TTC
SOURCE CODE/INFOMAGIC	199F TTC
SOURCE CODE CD-ROM BOX	199F TTC
SOURCE CODE CD-ROM	199F TTC
SPRITE OS/2	199F TTC
TECHNOTOOLS	149F TTC
ISLO SELECT	199F TTC
LIBRIS BRITANNICA VOL. 2	299F TTC
LINUX/INFOMAGIC	199F TTC
LINUX SYSTEM FALL 93	299F TTC
MONSTER MEDIA VOL. 3	299F TTC
MULTIMEDIA SOUNDS Microforum	199F TTC
NOVA FOR NEXTS	199F TTC
DR. WINDOWS VOL. 1	199F TTC
EDUCATION MASTER PART. 2	199F TTC
EDUCATIONAL DISK Microforum	199F TTC
GAMES EXPERT FOR WINDOWS	199F TTC
GAMES PLATINIUM	199F TTC
GARBO MSDOS/MAC	149F TTC
HAM RADIO VER. 3.0	149F TTC
INFO MAC EDITIE 05/93	299F TTC
CD ROM WORLD VISION 3 CD SET	299F TTC
CICA WINDOWS AOUT 93	199F TTC
CUG LIBRARY	299F TTC
DR. FUN PAK VOL. 1	199F TTC
DR. GAMES VOL. 1	199F TTC
DR. SHAREWARE VOL. 1	199F TTC

ENCYCLOPEDIE

20 TH CENTURY ALAMANAC 5 CD SET	599F TTC
AIRCRAFT ENCYCLOPEDIA	299F TTC
ALL MUSIC GUIDE MPC	449F TTC
AUTOMOBILE REGISTRY 94 MAC/PC	299F TTC
BIBLE LIBRARY	299F TTC
BIBLES & RELIGION	149F TTC
CAREER OPPORTUNITIES	299F TTC
USA WARS : VIETNAM	299F TTC
USA WARS : WORLD WAR II	299F TTC
VIDEO MOVIE GUIDE 93	299F TTC
WORLD FACTBOOK EDITIE 1993	199F TTC
ANIMALS OF THE SAN DIEGO ZOO	199F TTC
AUDUBON'S BIRDS OF AMERICA	199F TTC
AUDUBON'S MAMMALS	199F TTC
COMPLETE WORKS OF SHAKESPEARE	199F TTC
GREAT CITIES 1 ET 2 (1 disk) wind)	299F TTC
GROLIER ENCY 6.0 MPC	499F TTC
GUINESS DISK OF RECORD 93	299F TTC
MICROSOFT BOOKSHELF 93 USA 1	399F TTC
MULTIMEDIA ANIMALS ENCYCLOPEDIA	359F TTC
WORLD ATLAD 4.0 MPC	299F TTC
WORLD VISTA MPC	359F TTC
PIXEL GARDEN	299F TTC
PLANT DOCTOR	299F TTC
PRESCRIPTION DRUGS	299F TTC
PROJECT GUTENBERG	199F TTC
RETURN TO THE MOON	199F TTC
ROGER EBERT'S MOVIE HOME COMP.	399F TTC
SEALS OF THE US GOVERNEMENT	399F TTC
SPACE SERIE APOLLO	299F TTC
TERRORIST GRUP PROFILES	299F TTC
THE COMPLETE BOOKSHOP	199F TTC
US CIVICS	299F TTC
US HISTORY	299F TTC
US PRESIDENTS	399F TTC
USA STATE FACTBOOK	299F TTC
USA WARS : CIVIL WAR	299F TTC
USA WARS : KOREA	299F TTC
LIBRARY OF THE FUTURE	449F TTC
MAYO FAMILY CLINIC	299F TTC
MIDDLES EAST DIARY	299F TTC
NATIONAL GEOGR. MAMMALS	299F TTC
NATIONAL PARCS MPC	299F TTC
NORTH AMERICAN INDIANS	299F TTC
OFFICER'S BOOKCASE	299F TTC
EUROPEAN MONARCHS	299F TTC
FAMILY DOCTOR	299F TTC
FOOD ANALIST	449F TTC
GARDENNING (chesnut)	149F TTC
HACKERS CHRONICLES BOX	299F TTC
COATES ART REVIEW IMPRESSIONISM	299F TTC
COMPTON'S INTERACTIVES 1994	899F TTC
COMPUTER REF. LIBRARY (chesnut)	149F TTC
CREATION STORIES MPC	449F TTC
DARWIN MULTIMEDIA	699F TTC
DESERT STORM MPC	199F TTC

FILMS

600 DAYS COCOS ISLAND	299F TTC
THE AFTER DARK TRILOGY XXX	449F TTC
TRACTS BACK I LOVE YOU MAC/PC	299F TTC
LUSTY LADIES	199F TTC
NEW WAVE HOOKERS MAC/PC	299F TTC
NIGHTWATCH INTERACTIVE	449F TTC
FIRST TIME + 18 MOVIE (2 cl)	449F TTC
HIDDEN OBSESSIONS MAC/PC	299F TTC
HOUSE OF DREAMS MAC/PC	299F TTC
INSATIABLE MAC/PC	299F TTC
DIRTY TALK	449F TTC

MUSIQUE

999 + WAV FILES	199F TTC
SOUND SENSATIONS	199F TTC
SOUNDWARE COLLECTION	199F TTC
THE SOUND BLASTER EXPERIENCE	199F TTC
MIDI MUSIC SHOP/WINDOWS	299F TTC
MOZART MULTIMEDIA MUSIC BOOK	299F TTC
ENCYCLOPEDIA OF SOUND	149F TTC
COMPOSER QUEST	299F TTC
BIG BOS	1990F TTC
TURTLE TOOLS	749F TTC
ZOZO EDITEUR	649F TTC
WARE FOR WINDOWS	949F TTC
BLASTER TOOLS	249F TTC
LUBASE 2.5	3290F TTC
LUBASE LITE (MAC, PC, ATARI)	790F TTC
LUBASE SCORE (MAC, PC, ATARI)	3990F TTC
LUBASE AUDIO (MAC, PC, FALCOM)	6790F TTC
MIDI MUSIC SHOP	299F TTC
MUSIC STATION	1440F TTC

JEUX

7TH GUEST	359F TTC
ADVENTURES WILLY BEAMISH	199F TTC
ADVENTURES IN HEAVEN	199F TTC
ARCADE GAMES Microforum	199F TTC
ARTHUR'S TEACHER TROUBLE MPC	299F TTC
BARNY BEAR GOES TO SCHOOL	149F TTC
BARNY BEAR IN SPACE	149F TTC
BATTLE CHESS	299F TTC
BEST OF MICROPOSE	299F TTC
CD FUN HOUSE 8.0	199F TTC
CD-ROM GAMES	149F TTC
VIDEO GAME SOLUTION	299F TTC
AMANDA STORIES	199F TTC
CHESSMASTER 3000	199F TTC
GAME PACK 2	199F TTC
GUNSHIP 2000	299F TTC
LEGEND OF KYRANDIA	299F TTC
SPACE SHUTTLE	299F TTC
WHERE IS CARMEN SAN DIEGO	299F TTC
PC SIG WORLD OF GAMES	199F TTC
STELLAR 7	199F TTC
THE DAGGER OF AMONRA GAME	299F TTC
JONES IN THE FAST LANE	199F TTC
KING'S QUEST V	199F TTC
MAD DOG MCREE	399F TTC
MANTIS EXPERIMENTAL FLIGHTER	199F TTC
MIXED UP MOTHER GOOSE	199F TTC
ECOQUEST GAME	299F TTC
GAME ARENA	149F TTC
GAME JAMBOREE	149F TTC
GAME MASTER PART 3.1	199F TTC
GIGA GAMES WALNUT CREEK	199F TTC
GIGA GAMES WALNUT CREEK BOX	199F TTC
GUY SPY GAME	299F TTC
HELL CAB WINDOWS GAME BOX	699F TTC
HOUSE OF GAMES VOL. 2	199F TTC
HOUSE OF HORRORS	199F TTC
COMPTON'S FAMILY CHOICE	449F TTC
DEATHSTAR ARCADE BATTLES	149F TTC
ADIBOU 4/5 ANS	529F TTC
ADIBOU 6/7 ANS	529F TTC
BATTLECHESS	399F TTC
BEETHOVEN	599F TTC
COMANCHE + DATA	449F TTC
CONSPIRACY (KGB)	359F TTC
CRITICAL PATH	499F TTC
DARKSUN	359F TTC
DINOSAURS	599F TTC
DRAGONSPHERE	359F TTC
DUNGEON HACK	399F TTC
EYE BEHOLDER TRILOGY	449F TTC
GOBLINS 3	399F TTC
INCA	299F TTC
INCA 2	399F TTC
INSTRUMENTS DE MUSIQUE	599F TTC
IRON HELIX	399F TTC
KING QUEST VI	399F TTC
KYRANDIA CD-ROM	399F TTC
LAURA BOW II	399F TTC
LOST IN TIME	449F TTC
MOZART	599F TTC
OH NO MORE LEMMINGS	359F TTC
OSCAR	299F TTC
QUANTUM GATE	499F TTC
REBEL ASSAULT	399F TTC
RETURN TO ZORK	199F TTC
SHERLOCK HOLMES 1	499F TTC
SHERLOCK HOLMES 2	399F TTC
SHERLOCK HOLMES 3	399F TTC
STAR WARS CHESS	399F TTC
STRAVINSKY	599F TTC
SUPER STRIKE COMM.	359F TTC
T.F.X.	399F TTC
WINTER OLYMPICS	359F TTC
WORLD ATLAS 4.0	299F TTC
WORLD OF XEEN	399F TTC
DRACULA	399F TTC
DUNE 1	359F TTC
F15 STRIKE EAGLE	499F TTC
HELL CAB	759F TTC
LOST IN TIME	449F TTC
MAD DOG	399F TTC
MARS EXPLORER	499F TTC
MOTO STARS	449F TTC
STRIKE COMMANDER	359F TTC
WOLFPACK	359F TTC
ANGLAIS VOL. 1	975F TTC
ANGLAIS VOL. 2	775F TTC
JURRASIC PARK	299F TTC
TORNADO	459F TTC
JOURNEYMAN PROJECT	499F TTC
GABRIEL NIGHT	359F TTC
MICROCOSM	399F TTC
DOTT	359F TTC
CYBERRACE	359F TTC
DEMON'S GATE	359F TTC
CONSPIRACY	359F TTC
LEMMINGS	359F TTC
GOLDEN 7	449F TTC
LAWNOMOVER MAN	399F TTC
CRITICAL PATH	499F TTC
RETURN OF THE PHANTOM	399F TTC
CHESSMASTER 300	399F TTC
B17	399F TTC
7 TH GUEST + DUNE	399F TTC
DAEMONSGATE	359F TTC
JOURNEY MAN	499F TTC
MEGA RACE	359F TTC

EROTIQUE

ADULT PALATE VOL. 1	299F TTC
ADULT PALATE VOL. 2	299F TTC
ADULT PICTURY LIBRARY	299F TTC
ADVENTURES OF SEYMOUR BUTTS	449F TTC
AMERICAN GIRLS	299F TTC
ANIMATION FANTASY 1	299F TTC
ANIMATION FANTASY 2	299F TTC
ISLAND LADIES	299F TTC
BUSTY BABES VOL. 2	299F TTC
ANIMATION FANTASY 1	299F TTC
VISUAL FANTASIES	199F TTC
PORK WARE XRATED VOL. 1	299F TTC
PORNOMANIA 2 CD SET	449F TTC
SEXIEST WOMEN CD Microforum	199F TTC
SO MUSH STAREWARE	299F TTC
SOUTHERN BEAUTES	299F TTC
STORM I	299F TTC
STORM II	299F TTC
STORM III	299F TTC
SUPER SMUTWARE NEW	299F TTC
SWINWEAR 1993	299F TTC
THE CD BROTHEL Microforum NEW III	299F TTC
THE NOVA COLLECTION	299F TTC
TOTAL FANTAISY BEST WARE EXCLUSIF	299F TTC
TROPICAL GIRL'S INI	299F TTC
LEGEND PORNO 2 MAC/PC	299F TTC
LOAD OF FUN	299F TTC
LUSCIOUS LADIES	299F TTC
MOVING FANTASIES	299F TTC
NEW MACHINE SAMPLER+BON 200 F	199F TTC
EROTIC ENCOUNTERS VOL. 1	299F TTC
EROTIC ENCOUNTERS VOL. 2	299F TTC
GBL ALTERNATIVE LIFE	299F TTC
GIFFY GOLD ADULT	299F TTC
HIGHT VOLUME NUDES	299F TTC
ISLAND GIRLS	299F TTC
DIGITAL DANCING erotic challenge	449F TTC
DIGITAL DREAMS	299F TTC

LANGAGE

BERLITZ THINK/TALK FRENCH	1599F TTC
BERLITZ THINK/TALK GERMAN	1599F TTC
BERLITZ THINK/TALK ITALIAN	1599F TTC
BERLITZ THINK/TALK SPANISH	1599F TTC
PLAYING WITH LANGUAGE ENGLISH	299F TTC
PLAYING WITH LANGUAGE FRENCH	299F TTC
PLAYING WITH LANGUAGE GERMAN	299F TTC
PLAYING WITH LANGUAGE JAPENESE	299F TTC
PLAYING WITH LANGUAGE SPANISH	299F TTC
LANGUAGES OF THE WORLD/WIN.	299F TTC
DICTIONNAIRES ET LANGUAGE	149F TTC

CLIPART

ANIMALS KINGDOM	299F TTC
BUSINESS BACKGROUND MPC	199F TTC
CD-ROM VIRTUAL 3D	299F TTC
WILD PLACES MPC	199F TTC
WORLD OF FLIGHT	299F TTC
WORLD TRAVELER	149F TTC
WORLD OF TRAINS	299F TTC
WORLD VIEW MPC	199F TTC
OUR SOLAR SYSTEM	149F TTC
PUBLIQUE ARTE	299F TTC
PUBLISHER'S PARADISE	299F TTC
PUBLISHER DREAM DISK + BOOK	299F TTC
SO MUCH SCREENWARE	299F TTC
SO MUCH SPACE	199F TTC
SPACE & ASTRONOMIE	199F TTC
SPACE & ASTRONOMIE BOX	199F TTC
SUPER PHOTO BANK CLIPART	99F TTC
JETS & PROPS MPC (2cd set)	199F TTC
MAJESTIC PLACES	199F TTC
MOTHER EARTH II	299F TTC
FULL BLOOM MPC	199F TTC
GIFS GALLORE	199F TTC
ICONS WALLPAPER & MORE	299F TTC
CLIPART HEAVEN	199F TTC
CLIPART MASTERPIECES 1	199F TTC
CLIPART MASTERPIECES 2	199F TTC
CLIPART MASTERPIECES 3	199F TTC
CLIPART WAREHOUSE (Goliath)	149F TTC
COLOR MAGIC Clipart	299F TTC
COREL PHOTO CD BRIDGES	299F TTC
COREL PHOTO CD BUTTERFLIES	299F TTC
COREL PHOTO CD FOOD	299F TTC
COREL PHOTO CD MONTAINS	299F TTC
COREL PHOTO CD PATTERNS	299F TTC
COREL PHOTO CD PEOPLE	299F TTC
COREL PHOTO CD RESIDENTIAL	299F TTC
COREL PHOTO CD SUNRISE	299F TTC
COREL PHOTO CD UNDER WATER	299F TTC
COREL PHOTO CD WATTERFALLS	299F TTC
COREL PHOTO CD WILD ANIMALS	299F TTC
COREL PHOTO CD THE ARTIC	299F TTC
COREL PHOTO CD WW2 AIRCRAFT	299F TTC
DEEP VOYAGE MPC	299F TTC

PROGRAMMES

KODAK PHOTO CD	299F TTC
MY LABEL DESIGNER BOX	699F TTC
GATEKEEPER MPC VIDEO SOFTWARE	299F TTC
COMPLETE HOUSE	299F TTC

INFORMATION

SELECTWARE VOL. 5 JAN. 94	149F TTC
FONT FUN HOUSE	199F TTC

CANNON FODDER

La grande vadrouille

Après avoir vendu quelque 70 000 exemplaires du jeu pour Amiga, les p'tits kakis débarquent en force sur PC. Une grande manœuvre qui se déroule comme à la parade : opération réussie !



▲ *Avant chaque zone, vous avez droit à une petite animation.*

Avec ce jeu, l'équipe de Sensible Software a réussi l'exploit de créer un jeu à la fois violent et tellement drôle qu'on en oublie rapidement ce qui se passe réellement à l'écran. À elle seule, l'introduction résume parfaitement l'ambiance du jeu : antimilitariste à outrance. La guerre est ridicule et vous allez vite vous en rendre compte. Vous dirigez des unités de soldats dans des raids sur les installations ennemies. Comme tout commandant qui se respecte, vous devez tout faire pour sauver vos hommes surtout si vos effectifs augmentent. Au fur et à mesure des missions, de nouvelles recrues gonflent vos troupes. Prêtes à servir la patrie, on les appelle plus communément de

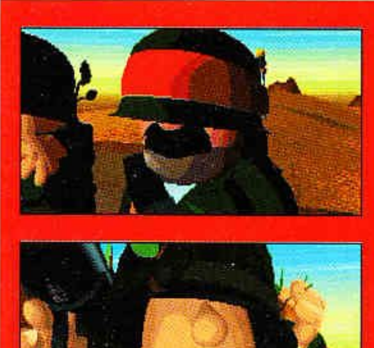
Dans le sang et la bonne humeur...

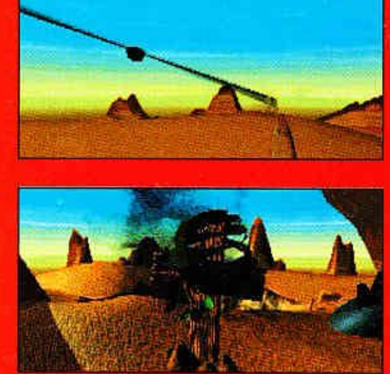
la chair à canon ! Chaque opération commence par un briefing. Neuf fois sur dix, vous devez tuer tous les ennemis, détruire des bâtiments... Bref, tout en finesse. En début de mission, votre compagnie est constitué d'au moins un soldat, d'une demi-douzaine au plus. Chaque homme a un nom et un grade. On remarque même l'adjudant chef Lavoisard, le sergent Renouard ou le deuxième classe Canou ! Quel plaisir de les faire ramper dans la boue et se geler les fesses en Sibérie, alors que je suis confortablement installé chez moi devant mon écran.

Vous dirigez le leader de cette unité. Les autres le suivent docilement. Il avance dans une zone de sables mouvants ? Pas de problème, l'unité le suit ! Il tire sur une caisse de grenades pour la faire exploser ? Tout le monde mitraille dans tous les coins



▲ *À tous moments, vous pouvez passer à la vue générale du terrain, histoire de ne pas se perdre.*





L'horreur

Pour souligner l'état d'esprit du jeu, Sensible Software s'est amusé à rajouter une introduction au jeu. Vous y voyez donc vos petits soldats, à peu près aussi rondouillards que mon auguste personne, découvrir toutes les horreurs de la guerre...





▲ *Après chaque mission, vous pouvez sauvegarder votre situation.*

de l'écran ! Heureusement, vous pouvez aussi diviser votre groupe en plusieurs. Il arrive même un moment où il est utile de diriger chaque homme en solo. Lorsque vous en dirigez un, les autres se mettent alors en position défensive et tirent sur tout ce qui bouge. Comme leur efficacité dépend de leur expérience, vous avez in-

La guerre, c'est simple comme bonjour !

térêt à ne pas perdre inutilement vos troufions ! De mission réussie en mission facilement réussie, ils passent caporal, sergent, capitaine… Vous avez droit à différents terrains pour devenir des héros : forêts, régions arctiques, villes… Chaque zone possède ses propres dangers : sables mouvants, crocodiles… Pour vous repérer, vous disposez d'une carte générale qui comporte tous les éléments importants du terrain à parcourir.

Détruire, comme Rambo à ses plus belles heures

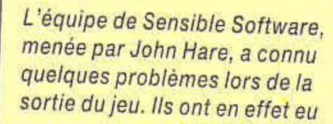
Malgré votre désir évident de ne jamais utiliser une arme, il faut vous faire une raison. Comme Rambo à ses plus belles heures : vous devez détruire à tire-larigot ! Assez rapidement, vous trouvez aussi de nouvelles armes. Des grenades tout d'abord, essentielles pour la destruction des bâtiments. Attention, si vous êtes trop proche de l'explosion, les éclats risquent de vous tuer. Ensuite, vous pouvez vous équiper avec divers véhicules, dont des tanks. Le scooter des neiges est mon préféré : il dérape et saute au-dessus des obstacles ! Vos ennemis se servent aussi d'armes ultramoderne. S'il ne sont pas très virulents lors de vos premières sorties, ils risquent rapidement de vous surprendre avec des bazookas, des lance-roquettes et autres pièges ! L'interface est facile et intuitive : le bouton de gauche pour se déplacer, le droite pour tirer ! D'autres icônes vous permettent de diriger tel ou tel groupe. Comme la guerre, c'est simple comme bonjour !

Cris et explosions…

Le terrain est vu du dessus et si, au premier abord, les graphismes semblent ridicules, il en est tout autrement lorsque vous jouez. Les 256 couleurs utilisées donnent une meilleure lisibilité de ce qui se passe avec surtout un scrolling de grande qualité. Les sprites sont petits mais on voit très vien ce qu'ils font et les décors suffisent amplement à rendre vos missions « agréables ». L'ambiance sonore est exceptionnelle : cris, explosions, sifflement des balles… On s'y croirait presque… Heureusement, quelques éléments peu réalistes viennent rappeler au joueur qu'il ne s'agit que d'un jeu. Ainsi, les gerbes de sang lorsqu'un soldat se fait tuer ! ■

Didier Latil

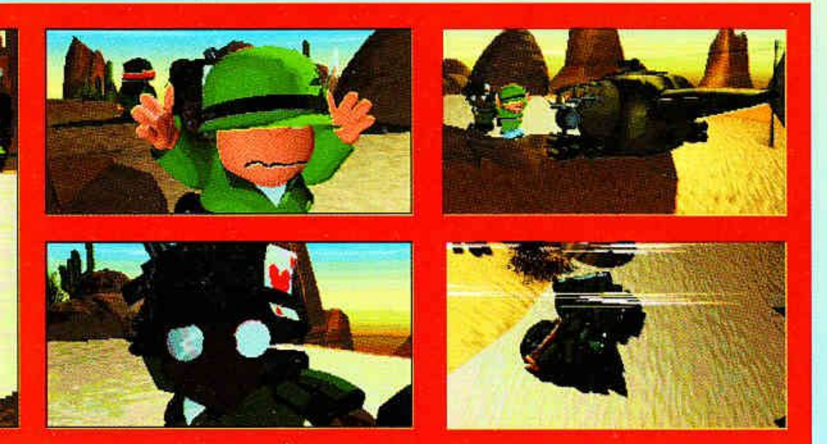
Kézako



L'équipe de Sensible Software, menée par John Hare, a connu quelques problèmes lors de la sortie du jeu. Ils ont en effet eu

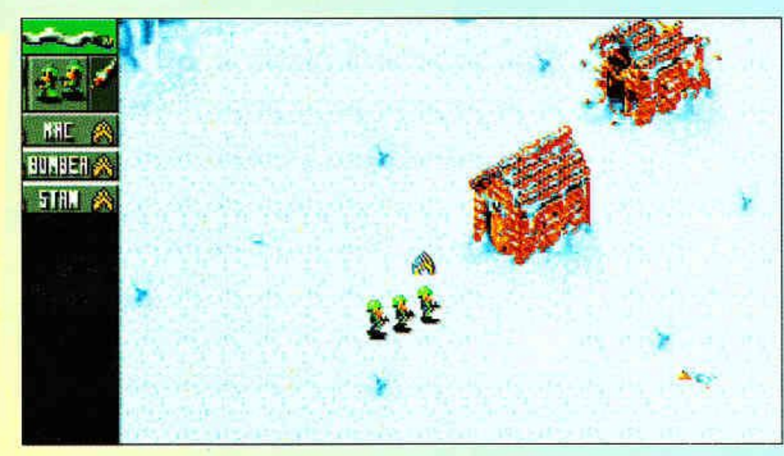


des démêlés avec la légion britannique. Cette dernière estime que le jeu était une insulte à la guerre. Et puis quoi encore ! Ils ne voudraient quand même pas qu'on aime la guerre ! Conscient de cette vérité, l'équipe n'a pas hésité une seconde pour essayer de s'identifier à des militaires. Un succès !



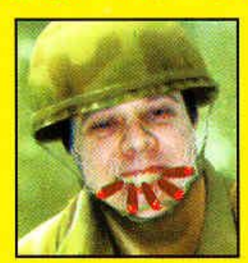


▲ *L'utilisation de la grenade est indispensable, mais attention aux retombées !*



▲ *Les paysages glacés permettent aussi aux ennemis de se camoufler, avancez prudemment en terrain découvert.*

L'avis de Didier



Après la version Amiga, Sensible Software s'offre le luxe d'en faire un jeu PC encore plus fou. La jouabilité est parfaite, les missions amusantes et surprenantes. On ne cesse de s'émerveiller de ces soldats qui massacrent leurs ennemis avec des moyens de plus en plus dévastateurs. L'environnement, qui vous plonge dans cette grande campagne, fait de Cannon Fodder l'équivalent du phénomène Lemmings, mais avec des militaires. Alors, précipitez-vous pour les sauver !



Graphisme	**14**
Son	**16**
Animation	**13**
Durée de vie	**16**



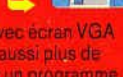
- Version française.
- Difficulté progressive.
- Variété des possibilités de jeu.
- L'humour.

- Parfois violent.



Jeu de guerre

Environ 350 francs.
Support : disquette.



Technique : 386 SX, avec écran VGA couleurs, souris. Prévoir aussi plus de 600 Ko de mémoire pour un programme exécutable.

JOHN MADD

Cowboys contre peaux-rouges


▲ John Madden himself com les matchs.

Stéphane ne connaît rien à part le half-court... Michel est plutôt branché sur les arts martiaux et, vue son gabarit, il serait criminel d'envoyer Didier dans cette histoire. C'est donc Olivier qui s'est collé au test du premier jeu de foot américain sur 3DO !

Coup de pouce

Dans un premier temps, contentez-vous de la technique des courses : elle ne permet pas de progresser de beaucoup de yards mais elle marche plus souvent que celle des passes.

Mauvais exemple...

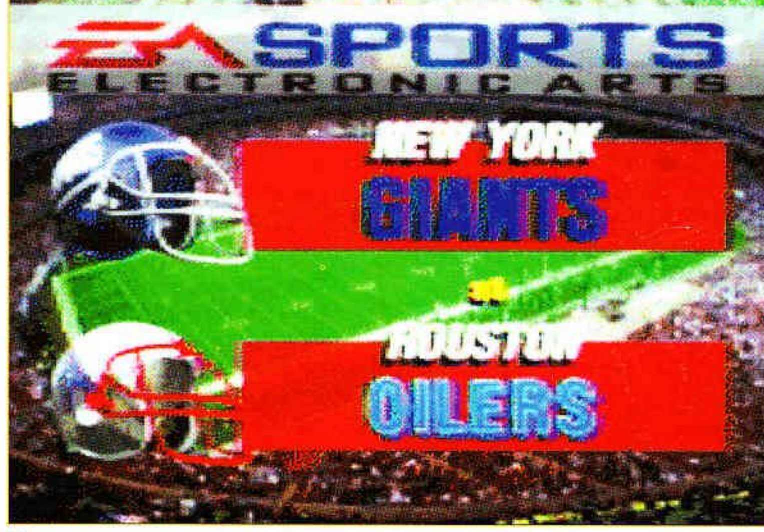

▲ *Une belle passe vers un receveur pas vraiment démarqué...*


▲ *... qui risque bien de perdre le ballon.*

Depuis quelques années, nous avons de plus en plus l'occasion de voir dans notre PAF (paysage audiovisuel français, pas de mauvais esprit je vous prie...) de nombreux matchs de ce sport si subtil et délicat qu'est le football américain. Pour ceux qui ignorent en quoi consiste ce noble sport, creuset des élites intellectuelles de demain (je sais de quoi je parle, j'en ai fait...), voici très succinctement les grandes lignes de cet art qui, pour un public non averti, ressemble d'avantage à une partie de rugby, où se seraient perdu des joueurs de hockey sur glace, qu'à notre bon vieux football européen. Deux équipes de joyeux gaillards, taillés comme des Frigidaire, s'affrontent dans une bataille de « gagne terrain ». Le but ultime est d'atteindre l'en-but adverse avec la balle en main (« touchdown »).

C'est simple : une équipe avance, l'autre l'en empêche...

Le principe est simple : deux équipes essayent à tour de rôle de faire progresser la balle. Sur le sol, il y a des bandes tous les yards (environ un mètre) pour se repérer. Dans une phase de jeu, l'équipe qui a la balle doit avancer (équipe offensive) et l'autre l'empêcher (défensive). L'équipe offensive a quatre tentatives pour progresser de 10 yards. Si elle réussie, elle a quatre nouvelles tentatives pour encore 10 yards. Sinon, il y a un « turn over » et l'équipe offensive devient défensive et vice versa. Il y a deux façons de progresser : par une course ou une passe. Pour la course, vous donnez le ballon à un p'tit nerveux fou furieux qui joue au bulldozer en fonçant dans les gros tas de viande qui lui barrent la route. Pour la passe, le quarterback (le lanceur) recule de quelques mètres derrière sa ligne d'engagement et cherche un partenaire démarqué. Pendant ce temps, sa ligne bloque les chars d'assaut qui ne pensent qu'à une chose : écraser, broyer, émasculer, concasser, moudre, disperser et écrabouiller leur quarterback. Ce dernier lance son ballon en forme de suppositoire en direction du type tout fluet chargé de le récupérer. Vous pensez : « Pas de problème, le petit rigolo qui cavale tout seul, il suffit de lui mettre un bon direct et de l'enchaîner avec un crochet au foie dès que le ballon lui parvient. » Ce n'est pas si simple, il est interdit de massacrer les receveurs tant qu'ils n'ont pas le ballon. Après, c'est une toute autre histoire... Vous pouvez le réduire à l'état de pulpe en toute légalité... Voici brièvement les règles de ce sport dont la violence pourrait faire passer les combats de sumotoris pour de tendres joutes entre gros bébés jouflus...



▲ *Une présentation des équipes comme dans les meilleures retransmissions télévisées.*

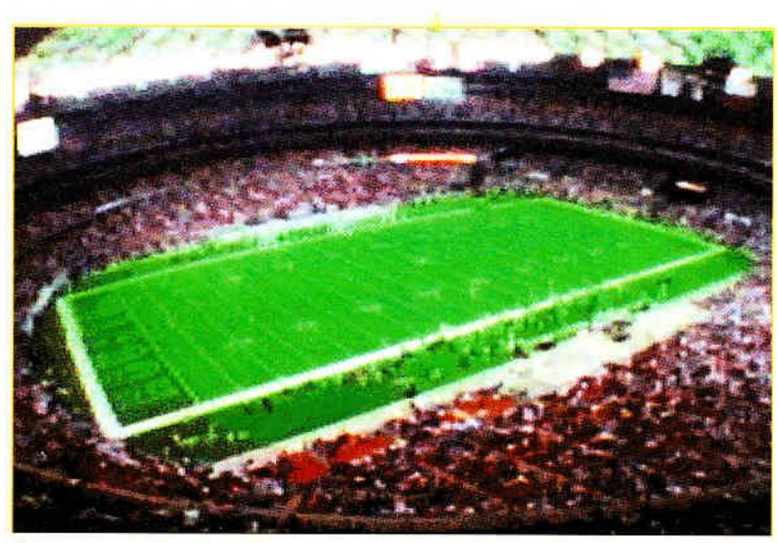

▲ *Dès que se produit une faute ou un point, vous avez droit à une scène digitalisée de l'arbitre.*

John Madden c'est le Roger Couderc américain

Abordons maintenant le jeu d'Electronic Arts (qui sort avec un retard fort confortable !). Commençons par le titre : John Madden est l'équivalent américain de notre regretté Roger Couderc (allez les pe-

EN FOOTBALL

GEN D'OR

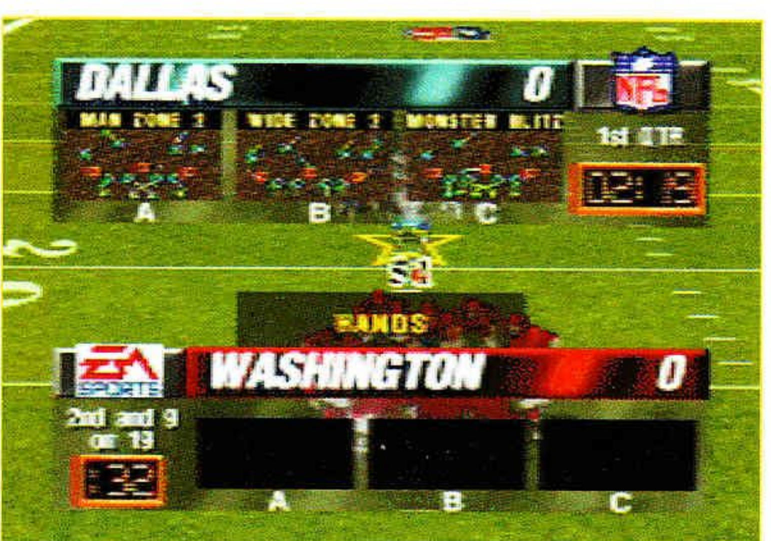


▲ Avant que le match ne commence, vous avez une vue du vrai stade où se déroule le match. Ici, le Meadow Lands Stadium des Giants de New York.

tits !). C'est un commentateur sportif de légende. Avant, pendant et après le jeu, vous avez droit à des séquences digitalisées et John vous donne ses appréciations sur la partie. Le programme vous propose différents types de jeu : un ou deux joueurs, si vous recevez ou si vous êtes visiteurs, un tournoi, un match... C'est déjà impressionnant : les joueurs sont tellement bien réalisés qu'on ne sait pas s'ils sont digitalisés ou dessinés (un peu des deux ?). Quant au stade et la surface de jeu, c'est une pure merveille entre mapping de texture et images de synthèse... Chaque action débute par un « huddle », qui n'est rien d'autre qu'une réunion durant laquelle le quarterback donne ses instructions. Vous sélectionnez la tactique (symbolisée par un schéma) que vous voulez jouer (le nombre de tactiques disponibles est phénoménal). L'équipe défensive fait de même et hop : on engage. Quand on découvre le jeu, on a du mal à discerner le moindre embryon de tactique. Au fur et à mesure, vous en saisirez les grandes lignes. Dans chaque action, le joueur que vous contrôlez est entouré d'une étoile. Elle clignote si le joueur a la balle. Pour changer de joueur, il suffit de presser le bouton <B>. Avec le bouton <A>, vous plaquez le joueur qui est en face de vous. Le bouton <C> vous permet de donner un grand coup de casque ou d'épaule pour faire un passage en force si un présomptueux veut vous barrer la route. Si la technique des courses est simple, celle des passes est plus délicate. Il faut que le quarterback recule, et que s'ouvrent alors des petites fenêtres où les receveurs apparaissent. Il faut en choisir un, lui lancer le ballon et, en prenant le contrôle du receveur, rattraper la balle. C'est pas du gâteau ! Lorsque vous réussissez une belle action, cela fait chaud au cœur de voir les scènes digitalisées de vos supporters, qui bondissent de joie dans les gradins. Si vous êtes mégalo ou perfectionniste, vous pouvez encore profiter des superbes ralentis. Dommage qu'on ait pas plus souvent l'occasion de voir les petites culottes des pom-pom girls (« cheerleaders » pour les intimes). ■

Un jeu de gagne terrain au suspense incroyable !

Olivier Canou



▲ Le moment le plus important : le choix de la tactique.



▲ Le « huddle » pendant lequel le quarterback donne ses directives : le calme avant la tempête.

Gros plan

▲ Dans les « replays », la vue zoome de cette vue...

▲ ... à celle-ci.

L'avis d'Olivier



John Madden est un super jeu de foot américain ! Sa réalisation en fait un des meilleurs jeux de sport que nous avons vu depuis quelques mois. Côté noir : on ne peut pas créer ses propres tactiques et les passes relèvent de mission impossible. Enfin, il n'y a pas de mode entraînement. Côté positif, c'est un match réaliste avec de superbes graphismes, des scènes digitalisées et une ambiance fantastique... Comme me disait Claudia Schieffer : « C'est dur, mais c'est bon. »



90%

Graphisme	18
Son	16
Animation	16
Durée de vie	15

+
- Un réalisme géant.
- Des extraits vidéo des vraies équipes.
- Une bonne jouabilité.
- Le jeu à deux.

−
- Pas de mode « entraînement ».
- Version anglaise.

Football américain
Environ 400 francs.
Support : CD-Rom

Technique : une joli 3DO avec un paddle et une tenue de footballeur américain.

NBA JAM
Le dream game !



Si Bill Clinton, le président des États-Unis en personne, participe à un match de basket et s'éclate comme une bête (et il n'est pas seul), c'est peut-être parce que le jeu en vaut la peine !

Vous connaissez tous la légendaire borne d'arcade Midway aux mille et une bidouilles. Sa destinée était toute tracée ! Comme on dit dans le milieu : « Là où y a cheat mode, y a consoles ! » Acclaim marque encore un point en s'associant avec Midway. Après Mortal Kombat, c'est au tour de NBA Jam de bénéficier du Scanorama. Ce procédé consiste à filmer des animations pour en faire des digits vidéo. La quasi-totalité des séquences filmées sont réalisées avec un des meilleurs joueurs des playgrounds de Chicago, Willie Morris Junior. Ainsi, quand Shaq prépare son Tomahawk Jam, c'est Willie qui est tout simplement guillotiné !

NBA Jam est la simu arcade action de l'année sur la petite Mega Drive. Les réflexions percutantes du commentateur nous placent immédiatement dans l'ambiance. Une véritable prouesse technique si on tient compte du processeur sonore de la Sega 16 bits. NBA Jam est le

NBA Jam, de l'attitude en altitude

seul jeu assez « in » pour être reconnu par la NBA (National basketball association). Si vous voulez voler avec les jets des formations américaines, goûtez à ce hit toutes catégories. Cinquante-quatre des meilleurs casseurs de Plexiglas sont présents au bataillon. Ils sont caractérisés par des smashs insensés. Wilkins effectue même une rotation de 720° en imitant le cri de Tarzan tandis que Barkley *dunke* en imitant une danseuse de ballet russe. De plus, le terrain est incroyable avec des effets géniaux.

Accessible à tous...

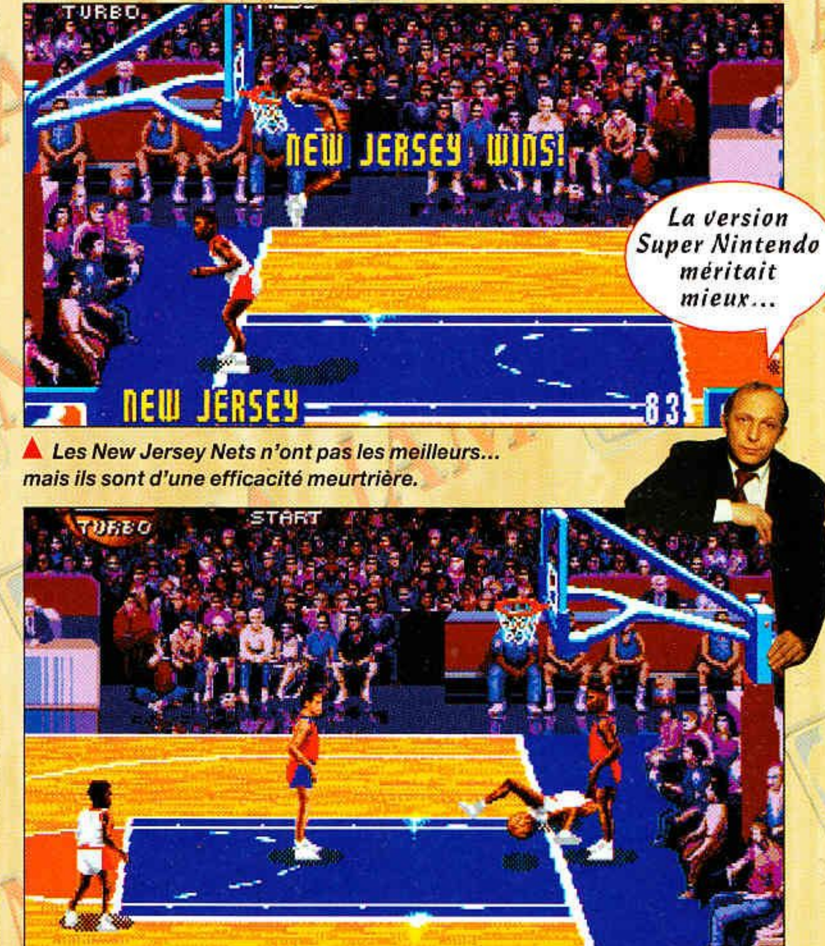
À l'instar de la version arcade, il y a un grand nombre d'animations marrantes, mais avec des sprites plus petits. Pour la plus grande joie des dingues de basket américain, on retrouve le mythique Jabbar et ses lunettes aérodynamiques. Je ne vous parle même pas de la qualité de la FMV (Full Motion Video) pour le superbe show durant la mi-temps. La maniabilité de cette version est vraiment bonne. Elle rend le jeu accessible à tous. Quelques ré-

On attendait mieux...

Moi y en a pas être content de la version Super Nintendo ! On pensait qu'elle serait mieux que celle de Sega. On se trompait ! L'ambiance sonore (un aspect des plus importants du jeu) a été complètement délaissée. Il manque aussi beaucoup de digits vocales du commentateur. De plus, les effets spéciaux de castagne ont été supprimés. Seul, les graphismes sont plus travaillés. Je vous conseille plutôt la version Mega Drive.



Quand vous mettez trois paniers d'affilés, la balle est en feu. Vous êtes en chaleur et votre pourcentage de réussite augmente.



Les New Jersey Nets n'ont pas les meilleurs... mais ils sont d'une efficacité meurtrière.

Le meilleur moyen de faire la loi c'est de faire valdinguer les autres !



▲ *La petite séquence en FMV de la mi-temps est bien faite pour la palette de couleurs de la Mega Drive.*

Kézako

Michael Jordan et Magic Johnson, to be or not to be ? That is the question ! Acclaim n'a pas pu faire apparaître les deux dieux du basket américain dans NBA Jam. En effet, ils sont séparés de la licence NBA de publicité. En clair, ils sont trop chers... même pour la NBA ! S'ils veulent un remplaçant, je suis là !

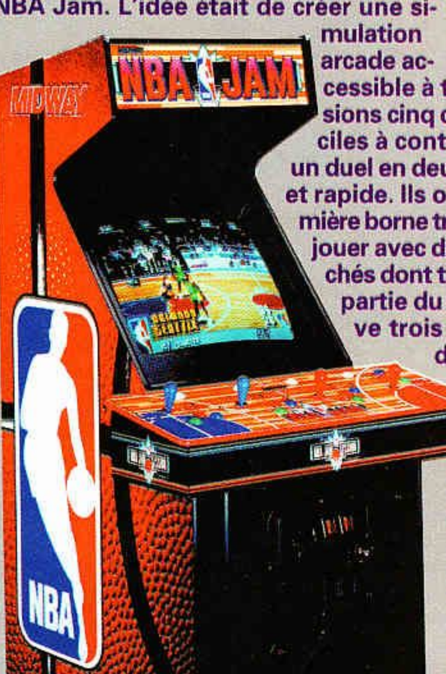
serves cependant, par rapport à la précision du jeu et les points de repère d'envol des slams. Ceux qui sont restés sur leur faim avec Mortal Kombat ne seront pas déçus du voyage ! Le plus de NBA Jam réside surtout dans le côté fun. Après avoir encaissé plus de 350 millions de dollars en arcade (j'y ai largement contribué !), Acclaim fait un gros effort et vous permet de jouer à quatre avec les quadrupleurs Sega et Electronic Arts.
L'ordinateur est d'un bon niveau, même en mode normal. La durée de vie du jeu est aussi étayée par les codes qui vous permettent d'emmener vos références chez le voisin, le système « autostat ». Votre personnage évolue aussi longtemps que vous le désirez. NBA Jam doit surtout sa renommée aux codes et aux personnages secrets. Il existe une multitude de bidouilles. Les férus d'astuces peuvent smasher de la moitié de terrain ou jouer avec Clinton, aux choix ! Attention, NBA Jam ne cible pas les fans de simulation. Au contraire, tout est permis : pousser, jouer des coudes, pincer, mordre et même tirer à coup de tank dans la version arcade ! Pour finir, si Magic Johnson et Jerry West possède la borne d'arcade (Shaquille O'Neal en aurait même deux), c'est sans doute parce que le jeu en vaut la peine. À vos consoles et que les plus allumés du Street Ball gagnent ! Godzilla et Rayden auraient même proposé leur candidature pour y participer... ■

Tommy

Le paradis des cheat modes

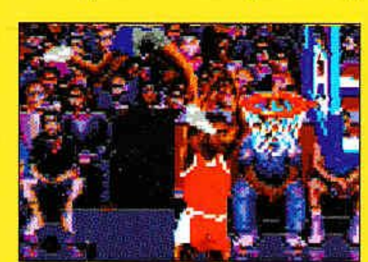


Mark Turmell et son équipe ont voulu marquer le monde du jeu vidéo avec NBA Jam. L'idée était de créer une simulation arcade accessible à tous. Comme les versions cinq contre cinq étaient difficiles à contrôler, ils ont opté pour un duel en deux contre deux, plus net et rapide. Ils ont donc inventé la première borne truffée d'astuces. On peut jouer avec dix-huit personnages cachés dont treize « officels » qui font partie du staff Midway. On trouve trois femmes dans les cinq derniers : Felecia Turmell, Lorainne Olivia et Kerri Kendall Hoskins. Cette dernière a fait la couverture du magazine *VG & CE* en train de *dunker* dans le visage du prince Charles. Sachez encore que vous pouvez jouer avec un tank, tripler le volume de la tête des joueurs et même augmenter l'ensemble de leurs caractéristiques techniques.



Les acrobates du cirque

Le point fort du jeu est certainement l'aptitude des joueurs à réaliser des smashs spectaculaires. On se délecte de chaque dunk, comme un plat de gastronomie. Les animations et les bruitages sont excellents et d'une grande variété. Il y a même quelques clins d'œil à Air Jordan !



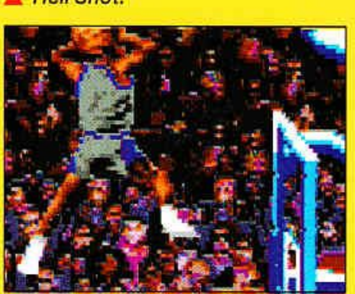
▲ *Dancing Smash.*



▲ *Heli Shot.*

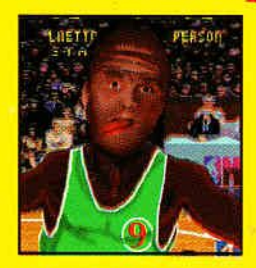


▲ *Tequila Sunrise Slam.*



▲ *Tomahawk Jam.*

L'avis de Tommy



Je vous arrête tout de suite. Si NBA Jam est la énième simulation de basket sur une console, elle se démarque largement du lot de part sa qualité. La possibilité de jouer à quatre joueurs en fait même une véritable bombe. Les parties sont rapides et l'absence d'arbitre accélère encore plus le rythme des parties. Je le souligne à nouveau pour les amateurs de simulation pure et dure, NBA Jam vise avant tout une clientèle arcade. Certainement un must sur console de ce début d'année !



Graphisme	**17**
Son	**16**
Animation	**17**
Durée de vie	**18**



+
- Les graphismes, surtout pour la MD.
- Le rythme est dément.
- Les smashs les plus fous.
- La jouabilité excellente sur MD.

−
- La version SNES n'est pas à la hauteur des smashs (gag) !
- Les commentaires en anglais.

Arcade/action

Environ 350 francs.
Support : cartouche



Technique : une Mega Drive ou une Super Nintendo, un ballon de basket, un short et du coca !

F14 FLEET

Alouette, gentille alouette...

Vous brûliez d'envie de montrer à de Tom Cruise ce qu'est un vrai pilote de top fun ? Ne vous en privez pas ! Dans la saga des F, on vous propose le 14, et la Troisième Guerre mondiale en prime...

Il faut croire que les dictateurs de second plan et les trafiquants de drogue ont lassé les joueurs. On revient aux valeurs sûres de l'affrontement direct USA/URSS. Les scénaristes de Microprose ont toujours eu un côté commandant Sylvestre ! Le F14 Tomcat est un chasseur biplace doté d'une électronique performante. À nous le pilotage et l'attaque des appareils ennemis pendant que notre passager se charge des mesures défensives. Après l'intro, l'option scramble (décollage immédiat) nous permet de nous familiariser avec le F14 avant de commencer les campagnes. Cette mission est configurée par le joueur. D'abord le type des ennemis : la gamme complète d'appareils soviétiques, des Antonov 22 et 26 aux Mig 21, 23, 25, 27, 29 et 31 en passant par les Sukhoi 17, 22, 24, 25 et 27. On peut aussi affronter des appareils américains comme le F4 et le F16. On a le choix de la formation, de l'altitude et du niveau des adversaires ainsi que du positionnement offensif, défensif ou neutre de notre groupe. Viennent ensuite le réglage de l'heure, des conditions météos et la chasse est lancée !

La World Company et le Cdt Sylvestre reprennent du service !

Ballet aérien

En vol, le F14 répond à la moindre sollicitation sur le manche. Sa maniabilité est impressionnante. Quelques figures exécutées sans perdre l'ennemi de vue confortent cette première impression. Seul le voile noir interrompt ce ballet aérien. Autour de moi, le soleil se lève et colore l'horizon de couleurs chatoyantes. Les nuages forment des champs de coton à l'infini... Comme tous les héros, j'ai une âme de poète mais c'est la guerre et il faut descendre l'infâme qui pollue le ciel de sa présence. J'enclenche le pilote automatique et je passe sur la vue radar. Mon Hughes AWG-9 peut surveiller vingt-quatre appareils et en traquer six simultanément. Je sélectionne ma première cible. Elle va bientôt arriver à portée. Activation de l'identification ami/ennemi. Signal négatif. Retour au HUD principal. J'active la vue caméra et je passe au zoom afin de suivre ses évolutions. Je distingue les leurres thermiques qu'il largue pour s'échapper. Quelques secondes et l'écran clignote. Je tire un AIM-7 Sparrow et je passe sur la vue missile. Une explosion et c'est fini. Mission accomplie. Maintenant, mon officier de tir qui s'est occupé des contre-mesures électroniques et des leurres me donne le cap du retour. Bientôt le Nimitz est en vue. Réduction de la vitesse, sortie des volets, du train, crochet abaissé et c'est l'appontage en essayant d'accrocher le premier des quatres filins. Je vais maintenant fêter ma victoire au mess avec les copains de la VF-32.



▲ *Retour de mission dans le brouillard ! Encore vivant !*



▲ *Mayday ! Mayday ! Le F14 touché s'apprête à apponter. Ses ailes à géométrie variable se déplient toutes seules à basse altitude.*



▲ *Le squadron UF32 Swordsmen compte des pilotes prestigieux comme Buck Danny... et moi !*



▲ *Un Mig-29 en maraude va faire les frais de votre radar !*

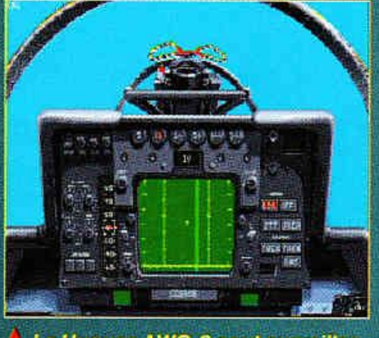


▲ *L'instinct du chasseur... à la recherche du « bandit ».*

DEFENDER



Les configurations d'armement sont disponibles avec des missiles de portée différente. À vous de choisir la mieux adaptée à vos missions.



Le Hugues AWG-9 peut surveiller vingt-quatre cibles et, associé au Phoenix, en détruire six simultanément à près de 200 km de distance.

Quatre niveaux de difficulté sont proposés en plus de l'entraînement. Vous pouvez régler tous les paramètres du jeu séparément. On peut choisir l'armement parmi six configurations d'attaque (d'intrus) ou de défense (du porte-avions). En plus du canon, il se compose de missiles à longue, moyenne et courte portée. L'intérêt du jeu

Ça va barder, les Russes envahissent la Norvège !

réside dans la bonne utilisation du radar en accord avec la portée de vos armes. Il faut définir la bonne tactique en fonction des informations radar pour réussir une mission. Le second point fort repose sur votre coopération avec le passager qui vous assiste dans les cas difficiles. La première campagne se déroule au cap Nord. Durant des manœuvres, votre porte-avions est surpris par une attaque surprise des soviétiques sur la Norvège. Après la défense de votre base flottante, vous devez couvrir un débarquement britannique à Narvik et servir de couverture aérienne pour l'attaque de cibles sur le territoire soviétique. La seconde campagne se nomme Méditerranée. Les missions s'inspirent de conflits réels des années 80 qui auraient mal tournés. Vous vous retrouvez au Liban durant l'invasion israélienne et en Lybie au milieu du bombardement de Tripoli ! Dans ces deux campagnes, le nombre d'ennemis que vous descendez influe sur le cours de la guerre. La dernière campagne, Oceana, est composée de modules d'entraînement pour se perfectionner avec le F14. Tactiques d'approche et d'évasion, reconnaissance radar des appareils, coopération avec votre équipier sont au menu ainsi qu'une interception surprise !

Laurent Guerder



L'instrumentation du navigateur officier de tir : Tupolev 95D en vue !

L'avis de Laurent

Fleet Defender va plaire aux amateurs de combats aériens. Les nombreuses vues et les sons servent bien ce soft qui met l'accent sur la jouabilité. Les fans de simulations de vol regretterons un manque de réalisme. On apponte facilement même en mode avancé et on ne contrôle pas les volets ni le mouvement des ailes à géométrie variable... Les graphismes sont d'excellente qualité bien que l'effet de pixellisation soit parfois gênant. Que fait Monsieur Gouraud ?

Pont oblique et catapulte

Ce sont les deux mamelles du porte-avions. Le poids des avions embarqués et la vitesse d'apportage élevée qui leur est nécessaire entraîne l'apparition du pont oblique au début des années 50. Grâce à lui, l'appareil peut repartir sans endommager les avions parqués à l'avant s'il rate les câbles. La catapulte, qui lui est contemporaine, utilise la vapeur des chaudières du bâtiment pour propulser les appareils avec une très grande vitesse initiale. Ces deux innovations ont permis de réduire de moitié le nombre d'appareils endommagés et perdus lors du lancement ou de la récupération. Ils ont donné naissance au porte-avions moderne.



Graphisme	**14**
Son	**15**
Animation	**17**
Durée de vie	**17**

+

- Combats bien rendus.
- Scénarios musclés.
- Gamme large d'appareils ennemis.
- Coopération avec le second.

–

- Ergonomie moyenne.
- Effet de pixellisation.



Simulation de vol

Environ 400 francs.
Support : disquette

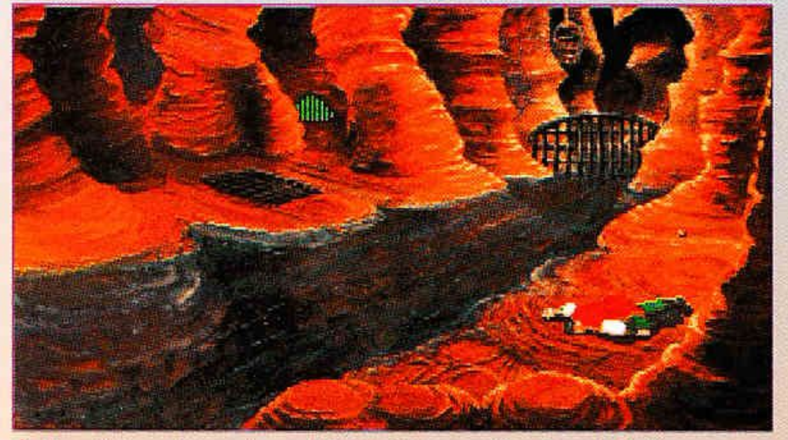


Technique : 386 SX, VGA couleurs, 1 joueur, toutes cartes sons, Thrustmaster... Place sur disque dur, 12 Mo.

DRAGONSPHERE

Sorcerer park...

Un beau prince, un méchant sorcier, des peuplades étranges et variées, des pièges, des énigmes et un scénario très complet, en gros voilà Dragonsphere. Une aventure garantie cent pour cent AGA, pour aventures graphiques animées.



▲ *Une chute malencontreuse ! Une autre approche est souhaitable.*

Le prince de la rédaction

Après de nombreuses études, voici les caractéristiques idéales pour faire un bon prince aventurier :

- **Les énormes appareils auditifs de Stéphane, pratique pour entendre venir l'ennemi de loin.**
- **La luxuriante chevelure de Yann, très utile pour se déguiser en femme.**
- **La panse rebondie d'Olivier, un garant indispensable pour amortir les chutes.**
- **La petite taille de Didier, seulement en option car ça gache le look.**
- **La douce voix de Michel, à utiliser avec modération car tous les monstres n'aiment pas le hard rock.**

Si vous réunissez plusieurs de ces talents, envoyez-nous une photo. Nous publierons la plus belle.



▲ *Les discussions avec le roi des fées sont assez troublantes.*



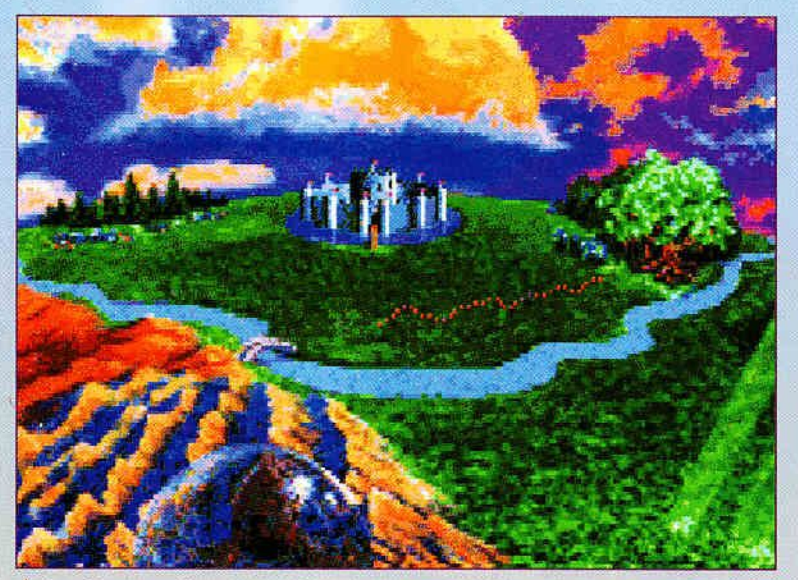
Un bon roi dirigeait un royaume prospère, tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes possibles. Soudain, un magicien apparaît. Il vient d'une autre dimension. Naturellement, et comme de bien entendu, c'est un personnage maléfique qui ne rêve que de destruction. Il instaure un racket tous les vingts ans. Une tour surgit avec le sorcier. Il exige un tribu sinon il ravage toute la région. Le seul espoir de le combattre repose sur une prophétie légendaire. Cette légende prétend que l'homme du mal sera battu en combinant la puissance de trois pierres bénies. Malgré cela, votre père, son magicien et vous (le métier de prince ne se compose pas que d'agréables banquets) lancèrent, il y a deux décennies, un sort pour emprisonner le sorcier et sa tour dans une sphère magique infranchissable. Un dragon miniature dans une sphère sert de témoin de l'efficacité du sort (d'où le titre du jeu !). Si la sphère vient un jour à se fendiller ou si le dragon vient à bouger, cela signifie que le sorcier tente de se libérer. Vingt ans passent, votre père meurt (c'est la vie) et vous endossez le dur rôle de roi. Histoire de faire avancer le *schmilblick*, la sphère se fendille. Il ne reste plus qu'à partir à l'aventure afin de trouver les trois pierres magiques pour défaire le sorcier.

Des aventures animées...

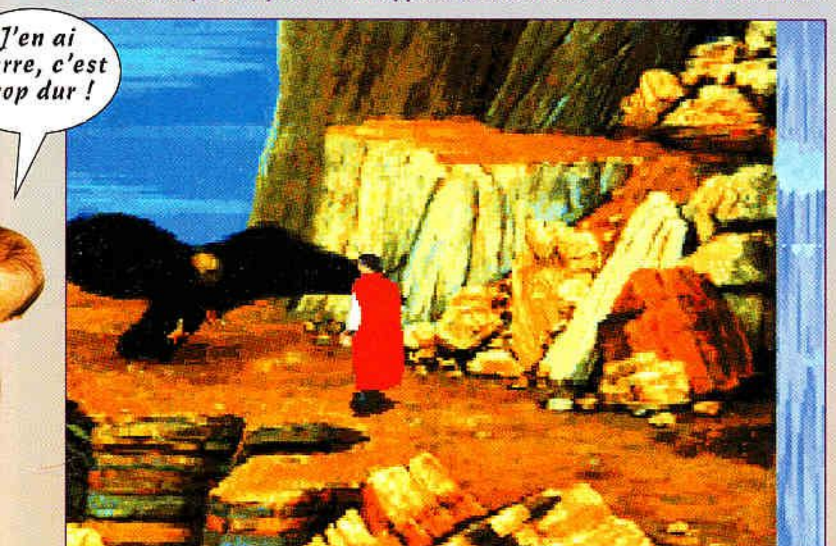
Vous commencez l'aventure AGA dans le château de votre père. AGA signifie aventures graphiques animées, Microprose définit le terme comme des graphiques animés servant à raconter une aventure. En gros, ça bouge à l'écran. Ça bouge même beaucoup puisque Dragonsphere comporte de très nombreuses scènes d'animations d'une qualité exceptionnelle. Par exemple, si vous décidez d'escalader une montagne, vous avez droit à une scène de vingt secondes avec le prince grimpant comme il le peut le long de la paroi à pic. Vous le voyez hésiter, chercher une meilleure prise et continuer son ascension. Le tout est réalisé avec des techniques d'animations vraiment impressionnantes. Revenons au scénario : le

Ça bouge énormément beaucoup dans Drangonsphere !

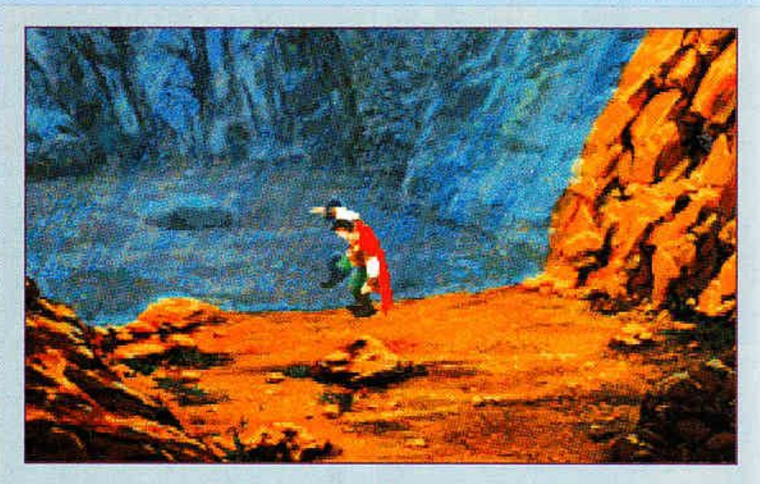
monde de Dragonsphere est fortement empreint de magie et de merveilleux. Toute sorte de créatures féeriques et enchantées vivent en ces lieux fantastiques. En parcourant les terres et en discutant avec ces habitants, le doux et gentil prince emmagasine les connaissances essentielles à la réussite de sa lutte. Les nomades du désert l'initient au voyage dans le pays des rêves, par exemple. Il n'y a pas une foule



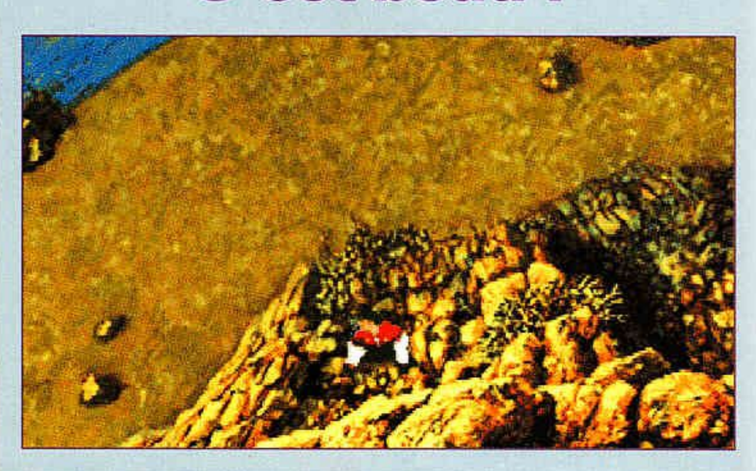
▲ *Les lieux que l'on peut visiter apparaissent au fur et à mesure sur la carte.*



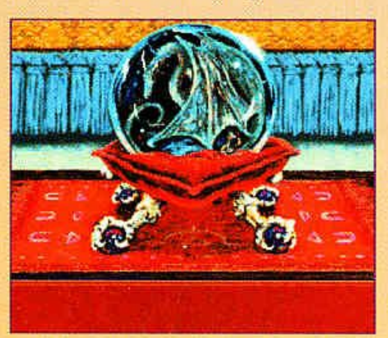
▲ *La harpie ne semble pas vous aimer.*



C'est beau !



d'objets à récolter, mais certains se combinent entre eux. De là découlent de très bonnes énigmes, parfois très difficiles à résoudre, trop peut-être.
La difficulté principale résulte dans l'utilisation au bon moment des bons objets. Un os trouvé dans le désert peut *a priori* paraître sans intérêt, pourtant il sert à fabriquer une sorte de gri-gri nécessaire au voyage onirique. Les discussions avec les personnages rencontrés vous donnent de précieux indices pour résoudre tous vos problèmes. Parfois les informations ne se recoupent qu'après avoir beaucoup voyager. Un marqueur de score vous procure des indices sur votre progression dans l'aventure. Toute action primordiale rapporte des points d'évolution. Il est intéressant de surveiller le marqueur pour apprendre ce qui est important. L'interface de jeu est très traditionnelle : un menu



▲ *Voici votre signal d'alerte : si le dragon bouge, ça ira mal pour vous.*

Comme une cuillerée de miel un jour d'angine

d'actions en bas de l'écran vous renseigne sur toutes les initiatives que vous pouvez prendre. On retrouve les actions <prendre>, <parler>, <utiliser>, <ouvrir>, <fermer>... Un inventaire vous donne à tout moment l'état de vos possessions. Chaque objet s'utilise à partir du menu d'actions et dispose également de capacités particulières, qui s'affichent à sa droite. Si, avec une épée, vous pouvez attaquer ou parer ; avec l'anneau sigillaire du roi, vous êtes téléporté automatiquement au château. Cela rajoute un peu de piment à l'utilisation des objets et complique singulièrement les combinaisons possibles entre eux. Au total, Dragonsphere offre de nombreuses heures d'aventures et de belles animations. ■

Yann Renouard

L'avis de Yann



C'est beau, c'est très beau même... mais mon Dieu qu'est-ce que c'est dur ! Si l'ambiance passe très bien l'écran, un peu comme une cuillère de miel un jour d'angine, les énigmes qui parsèment le parcours sont un peu tarabiscotées. Malgré tout ça, j'ai passé de très bonnes heures en jouant à Dragonsphere. J'ai même connu de folles périodes de joie après avoir résolu certains problèmes.
À déconseiller cependant aux débutants et aux non-acharnés des jeux d'aventure.



GROUND ZE

Pour quelques do

GROUND ZERO TEXAS

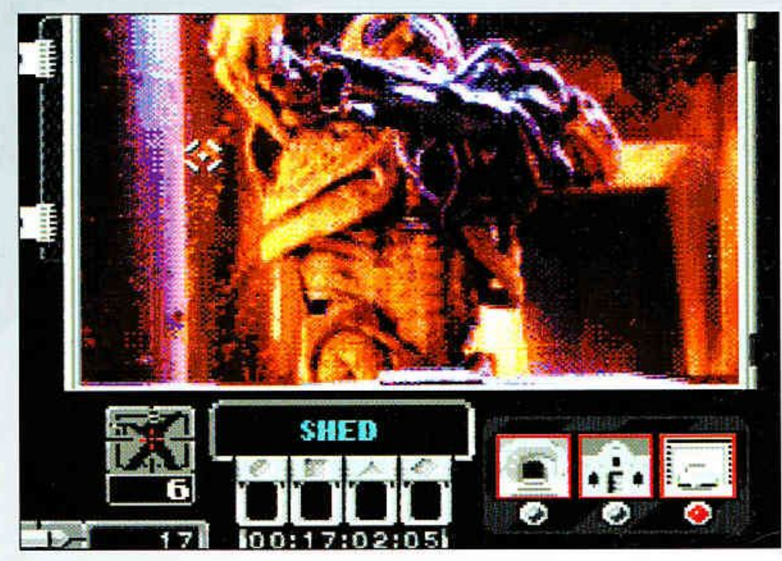
Christopher Bradley

3,5 millions de dollars de séquences vidéo !

Executive Producer Tom Zito

Produced by Oliver Fuselier

Après un raz-de-marée de jeux Mega CD plutôt moyens, les speedés du shoot peuvent s'échauffer. Eh oui ! Sony nous offre le premier jeu digne du Mega CD.



▲ *Ça fait toujours du bien de se faire un petit extraterrestre !*

Le Texas, les cactus, le désert, les cowboys et… Ground Zero, un de ces petits havres de paix de la frontière mexicaine. Vous savez, le genre de ville où tout être normalement constitué s'ennuie après la visite de la superbe production d'haricots sauteurs. Ici, tout le monde sait avant vous ce que vous avez fait. Le décor est dressé. Maintenant, c'est à vous de vous débrouiller. On ne va pas tout faire pour vous quand même ! « Non, non ! Didier pose ta batte de Baseball. Je reconnais, c'est une blague de mauvais goût… pitié, pas la batte ! » En bref, les abrutis qui jugent une ville uniquement sur des critères d'animation de rues et de bruits feraient bien d'aller se coucher. À Ground Zero, ce n'est pas ça qui va manquer… Faites-moi confiance, cette petite ville est confrontée à un petit problème qui va devenir le vôtre d'ici peu. En effet, le FBI s'interroge et envoie son meilleur agent pour éclaircir la situation. En l'occurrence : vous. Vous êtes un agent des Sat Com Central Comand HQ. Votre mission consiste à surveiller la ville. Pour cela, vous disposez de quatre caméras, des Battlecams, équipées de lasers. Je vous rassure tout de suite, vous avez aussi quatre agents disséminés dans la ville : Breen, Matthews, Pike et Disalvo respectivement affectés à la Cantina (Battlecam 1), Main Street (battlecam 2), Plaza Square (Battlecam 3) et Hotel Window (Battlecam 4). Rapidement, vous vous rendez compte que sous des appparences de

Attention, c'est pas un jeu pour les petits joueurs !


▲ *Si vous n'êtes pas renvoyé… vous risquez aussi d'y laisser votre peau.*

Welcome to the city !

Voilà de quoi ça à l'air, un petit havre de paix… Au Texas, des villes comme celle-ci, il y en a des centaines. J'espère que les aliens ne les ont pas toutes investies ! La Cantina, Main Street, Plaza Square et l'Hotel Window sont les lieux de rencontre de la ville. Je vous souhaite bien du plaisir. Et il vous en faudra pour assurer la sécurité des habitants de ce que vous pensiez être un lieu paisible.









O TEXAS
ars de plus !

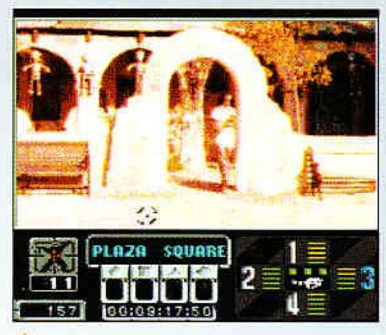
tranquilité, cette ville est en fait un haut lieu de la criminalité (trafic d'armes, immigration clandestine, contrebande...). Si vous poussez votre investigation un peu plus loin, vous découvrez encore pire... La ville est infestée d'affreux aliens pas beaux qui, sous des traits d'humains, kidnappent les habitants de la ville pour en faire du ca-

Un bon présage pour l'avenir du Mega CD de Sega

nigou à martiens ! Grâce aux rayons paralysants de vos caméras, vous pouvez les immobiliser temporairement. *But nobody's perfect !* Pour les éliminer une bonne fois pour toutes, il vous faudra mettre la main sur leurs armements ultraperfectionnés, cachés ça et là dans la ville. Vous m'avez compris, vous devez avant tout découvrir le ratelier des extraterrestres et leur chouraver un gun capable de tous les désintégrer.

Tout a un prix !

Si ce jeu sort du lot, c'est grâce à la qualité des digitalisations. Sony a investit 3,5 millions de dollars pour réaliser le film et on le ressent au premier abord. Pour commencer, la palette de couleurs de la Mega Drive est exploitée à donf avec de superbes anims. On ne voit pas les ralentissements habituels du Mega CD avec des accès disques à pleurer. Certains se plaignent déjà de l'intérêt limité du jeu : « C'est le énième shoot sur console, etc. » Je m'insurge avec véhémence contre ces critiques faciles : le jeu bénéficie d'un scénario toujours différent. Ce dernier varie en fonction de la rapidité de vos actions et du déroulement des événements. Les adeptes de la technique « j'apprends par cœur et je torche le jeu », peuvent aller se rhabiller. Ce soft est plus qu'un jeu : c'est

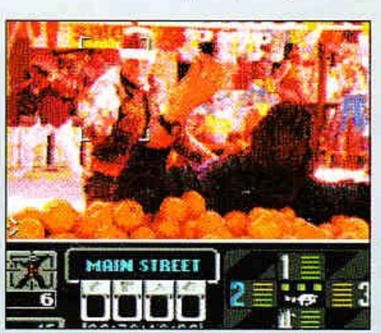


▲ *Ne tirez pas sur les passants ou vous êtes renvoyé !*

un véritable film interactif tenant sur deux CD. On peut le dire : ce jeu est le premier d'une longue lignée sur le Mega CD. La machine se prête tout à fait à ce genre de shoot'em up scénarisé. Comme ici dans un univers de western avant-gardiste ! Au point de vue de la composition musicale et des bruitages, le staff Sony s'est vraiment donné à 500 %. La bande originale est envoûtante et les bruitages sont enfin dignes d'un CD. D'autre part, la psychose des extraterrestres est omniprésente. D'autant plus que la ressemblance des aliens avec les êtres humains complique assez la tactique à adopter. Vous avez du pain sur la planche !

Voilà enfin un bon présage pour l'avenir du CD de Sega. Ground Zero Texas exploite parfaitement toutes les capacités de la machine. Si on se fie à la réalisation du jeu, que les possesseurs de Mega CD se frottent les mains. Prochainement sur vos écrans : Gen4 Zero Paris avec le pauvre rédacteur battu, Tommy, contre l'infâme Didier, l'homme à la batte, et son SR Gilles, le Dracula de la copie toujours à la recherche d'encore plus de textes... ■

Tommy



▲ *Un de vos agents est en difficulté : aidez-le !*



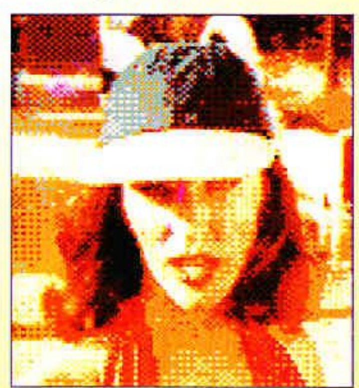
Kézako

Sony a déboursé la coquette somme de 3,5 millions de dollars pour réaliser ce jeu ! Ce véritable film interactif dispose d'une tripotée d'acteurs hollywoodiens très impressionnante, dont le fameux Dwight Little, connu pour avoir réalisé « Halloween 4 » et « Maman, j'ai raté l'avion ». Si les jeux se mettent à faire des mini-productions, les acteurs qui se plaignent du manque de travail ont peut-être trouvé un nouveau débouché.




Agents très spéciaux

Breen, Matthews, Pike et Disalvo sont vos quatre agents. Ils sont chargés de vous signaler une émeute en ville. Je vous conseille tout de même de les surveiller de près... Si un de ces derniers venait à disparaître vous seriez dans une impasse et alors <game over>.

L'avis de Tommy



Comme on dit dans le milieu : c'est pas trop tôt ! En ce qui me concerne, Ground Zero Texas est le premier jeu à la hauteur. Les programmeurs ont bien utilisé les capacités techniques du Mega CD, même si elles sont un peu limitées. De plus, étant un grand amateur de musiques de film, j'ai été ravi par la composition de cette dernière. Elle est soignée et s'allie à la perfection au suspense du soft. Faites-vous plaisir avec le hit du Mega CD, c'est formidable !



Graphisme	**16**
Son	**17**
Animation	**14**
Durée de vie	**18**



■ Le scénario change à chaque partie.
■ Une bonne musique qui colle à l'ambiance.
■ La palette de couleurs. Bravo Sony !
■ Un shoot d'enfer.

■ Le jeu entièrement en anglais.



Aventure/ réflexion

Environ 400 francs.
Support : CD



Technique : Il faut une Mega Drive branchée au Mega CD, un paddle et une télé. Un bon colt n'est pas inutile...

STARLORD

Décrochez la lune !

L'univers a de nouveau besoin d'un empereur incontesté : ce sera certainement vous ou... l'un des milliers autres Starlord ! Amateurs de statégie, tous à vos claviers !



▲ *Lors des phases de combat, l'affichage tactique de projection sur rétine place une caméra à l'intérieur du vaisseau. Elle suit l'ennemi en tournant en tout sens.*

Vous êtes un Starlord et vous dirigez votre Étoile patrie dans une galaxie où règne l'anarchie et la lutte pour la suprématie. Ce scénario de départ n'est pas statique. En fonction du rang choisi au début du jeu : seigneur, comte, duc ou roi et du scénario galactique (Au commencement, La lutte pour la suprématie, Domination impériale et L'histoire est modifiée). Vous avez aussi le choix entre diriger un seigneur ou une dynastie. Cette dernière option permet de zapper entre les différents membres de votre famille. Dans ce système de type féodal, le but est de se hisser à la position sociale la plus haute qui soit : empereur et maître absolu de la galaxie. Le jeu débute sur le plus gros bâtiment de la flotte : le porte-vaisseaux.
À partir de la passerelle vous accédez à différents écrans. Celui de la salle des cartes permet de choisir parmi une centaine d'étoiles celle qui accueillera de gré ou de force votre flotte. L'écran de votre Étoile patrie actuelle fonctionne un peu comme une banque où, chaque jour de marché, vous recevrez de l'argent frais. La bibliothèque dispense des informations sur la hiérarchie galactique du moment, le statut de tous les Starlords et les Étoiles. À propos des étoiles, presque toutes sont spécialisées dans une production : nourriture, carburant, armes, minéraux... Pour voyager de l'une à l'autre, il faut passer par des chemins prédéfinis. Plus proche vous êtes du centre de la galaxie, plus nombreuses sont les étoiles et les voix de communication. Les voyages durent de nombreux jours et un écran vous informe en temps réel des derniers événements : les actions des membres de votre famille et les renversements politiques. Il arrive que votre voyage soit perturbé par des incidents tels que la découverte d'un tunnel quantique réduisant de moitié la durée de l'expédition ou par une mise en quarantaine pour cause de fièvre pourpre obligeant un arrêt de cinquante jours dans l'espace... Arrivé à destination, divers scénarios sont envisageables. Déjà le statut du propriétaire de l'étoile joue beaucoup. Si c'est un ami, il vous souhaite la bienvenue. En cas de neutralité, il y a de fortes chances qu'il exige une taxe de séjour. S'il figure sur la liste des ennemis de votre famille, il sollicite un combat.
Tous ces cas de figure donnent lieu à des négociations à travers un écran de communication. Si l'accueil de votre interlocuteur nécessite une réponse, un choix de plusieurs phrases vous est proposé. La plupart du temps, elles consistent en une variation sur les thèmes : « T'es le plus fort, je paye ! » ou « Prépare-toi à mourir ! » En progressant dans le jeu, on peut

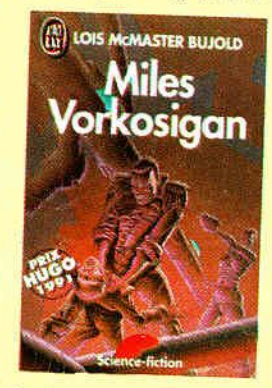
Un seul objectif : devenir le maître absolu de la galaxie



◀ ***La passerelle est le centre principal de décision. En fait, vous ne la quittez que pour le vaisseau amiral en cas de combat.***

Kézako 

Publiée depuis 1985, Lois McMaster Bujold est depuis son adolescence une passionnée de SF. Elle a obtenu en 1991 le prestigieux prix Hugo pour Miles



Vorkosigan. Le personnage principal de cet excellent roman nous réserve bien des surprises : stratège génial et membre d'une famille proche du pouvoir impérial, ses seuls défauts sont l'insolence et sa petite taille de 1,30 m ! (Ça me rappelle quelqu'un...) Ses aventures sont trépidantes de bout en bout. (Édition J'ai lu)





conclure des pactes de non-agression ou prendre d'autres décisions. On est tout de même très loin d'une utilisation stratégique de la diplomatie. À l'issue de cette interlude « diplomatique », vous devez le plus souvent affronter l'occupant de la planète. Après une série d'écran vous présentant les forces engagées et quelques manipulations stratégiques à l'aide d'une carte de combat, vous passez aussitôt à la vision 3D.

Avant tout : lire le manuel

Là, si vous n'avez pas lu auparavant le manuel, il est impossible de diriger quoi que ce soit. En fait le vaisseau amiral est mis d'office en pilote automatique, et ce pour vous permettre de bien observer les attaques avant de prendre les commandes. Le manuel nous conseille même de passer de temps en temps en mode auto si on rencontre des difficultés à aligner notre vaisseau sur l'ennemi. Mais pourquoi tant de précautions ? Tout simplement parce que les concepteurs tentent d'amoindrir le choc d'une constatation sans équivoque : la simulation est injouable… Déjà on ne peut quasiment jouer qu'avec le clavier, à moins que vous ne soyez un céphalopode — environ 10 % des lecteurs de *Gen4* sont des pieuvres —, il faut parvenir à jongler entre le joystick et les touches du clavier. Exemple : les boutons du joystick servent à accélérer/décélérer et pour tirer c'est la barre espace ! En plus, pour se repérer et toucher une fois le porte-vaisseaux ennemi, il faut autant de patience que d'opiniâtreté. Fort heureusement, on peut choisir une option « résultat rapide » ou uniquement gérer les combats à l'aide de la carte prévue à cet effet. C'est tout de même dommage car les graphismes sont plaisants et de nombreuses vues disponibles. L'une d'elles — vue RTPD — est même très originale. Les combats terminés vous pillez et occupez la planète si le propriétaire est absent. S'il est présent, vous l'exécutez pour installer un de vos fils à sa place. Par contre, s'il est d'un statut supérieur au vôtre, vous prenez son titre et faites de sa planète votre nouvelle Étoile patrie. Progressivement, vous amasserez des crédits mégastellaires, en pillant ou en faisant du commerce, et vous agrandirez votre empire.

Thierry Falcoz

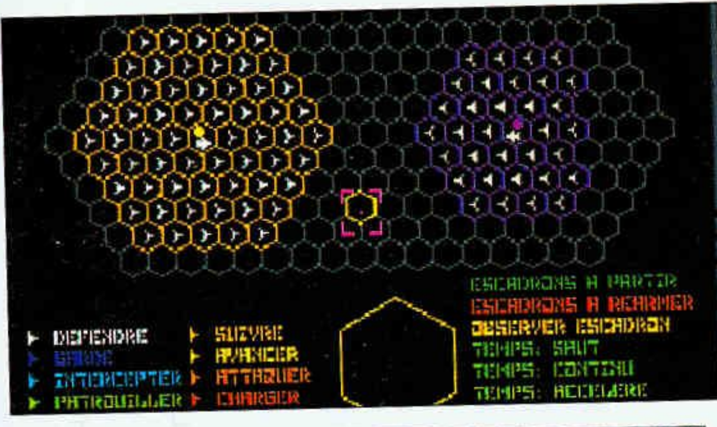
Coup de pouce

Avant de voyager, suivez les conseils de l'empereur Genious Thr et veillez à bien contrôler :

- *si le carburant est en quantité suffisante pour repartir ou si l'étoile choisie en vend ;*
- *le statut du Starlord ;*
- *l'état de votre stock d'armes ;*
- *si vous avez plus de vaisseaux et de mercenaires que le Starlord « visité » ;*
- *si le stock de votre Étoile patrie répond à ses besoins jusqu'au jour de marché.*

Réfléchir avant d'agir

Une option permet au début du jeu de s'entraîner aux combats spatiaux. Vous évitez alors tous les écrans de données et passez directement à la carte de combat. Vous pouvez choisir l'ordre d'<attaquer> et sélectionner les vaisseaux disponibles. Ensuite, vous appuyez sur <conflit> en temps réel. Votre flotte se déplace et lorsque le bâtiment amiral engage le combat contre le porte-vaisseaux ennemi, vous passez au mode 3D.





L'avis de Thierry



Starlord est un bon vieux cocktail de stratégie simulation. Avec la maîtrise de Microprose dans ces domaines, on s'attendait au minimum à un jeu sympathique… et bien pas du tout ! La stratégie est lassante et somme toute inférieure à bon nombre de jeux du même type. Les phases de combats 3D pêchent quant à elle au niveau jouabilité. Avec tous ces défauts, on parvient malgré tout à accrocher un peu en progressant… mais si peu. Essayez plutôt Elite 2 ou Privateer.



Graphisme	14
Son	12
Animation	14
Durée de vie	13



- Nombreux scénarios.
- Eres de jeux très vastes.

- Manque cruel de jouabilité.
- Stratégie primaire.
- Traduction hasardeuse.
- Très répétitif.



Stratégie/simulation

Environ 350 francs.
Support : disquette.

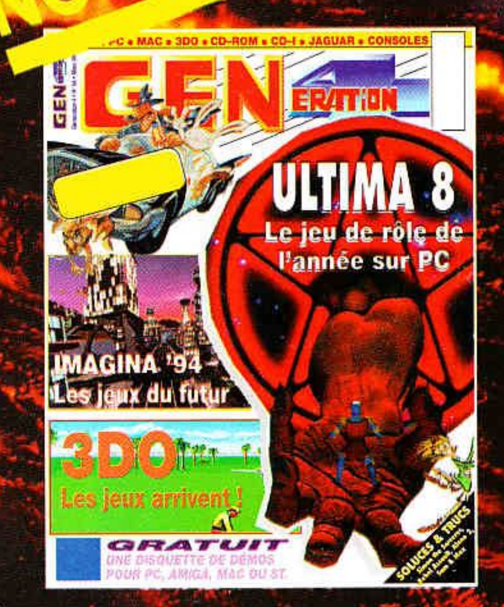


Technique : Starlord nécessite un 386 avec 2 Mo de Ram et 610 Ko de mémoire conventionnelle. Il tient sur 3 disquettes, prend 8 Mo sur le HD et fonctionne avec les compatibles SB/Adlib/Roland. Jeu en français.

ABONNEMENT FORMULE 1

NOUVEAU

11 numéros + 11 disquettes



+ 2 heures de connection sur le 3614 G4*G4

Comment faire ? Avant de nous envoyer ton coupon d'ABO, connecte-toi sur le 3615 GEN4 pour créer ton pseudo et le valider (ça ne prend pas plus d'une minute). Cela nous permettra de te créditer tes 120 minutes en 3614 G4*G4. N'oublie pas de nous préciser ton pseudo sur le coupon d'abonnement. Attends 10 à 15 jours avant de pouvoir profiter de ton crédit.

Tu t'abonnes à Gen4 ou je te flingue !

OUI, je m'abonne à *Génération 4* accompagné de ses disquettes pour 11 numéros + 2 heures de connection en 3614 G4*G4 au tarif de

299 F au lieu de 360 F
étranger : 380 F

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code Postal : .... Ville : ....

Signature (des parents pour les mineurs) Date :

Je paye par : chèque bancaire, par virement postal pour l'étranger (virement postal ou bancaire : numéro de compte 0147899R020).

Indique ton PSEUDO (limité à 10 caractères) : -

Coupon à renvoyer accompagné de ton règlement à : Abonnement *Génération 4*, Service Abonnement : 36, rue de Picpus – 75012 PARIS. Tél. : 43 42 00 60.

CL 65

Je veux recevoir mes disquettes au standard :

01 Amiga 02 Atari 03 PC3 1/2 04 Macintosh

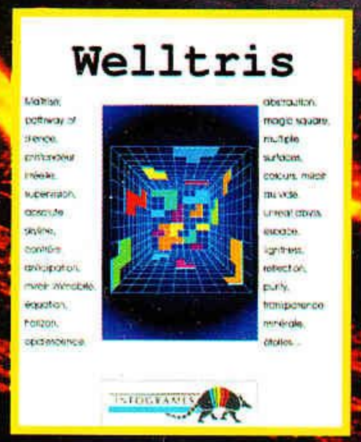
299 F seulement !!

ABONNEMENT FORMULE 2

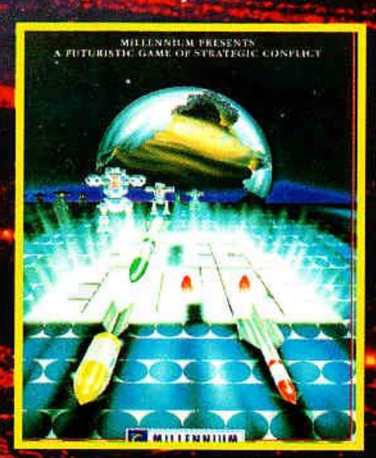
11 numéros + 11 disquettes

+ 1 GRAND JEU DU COMMERCE

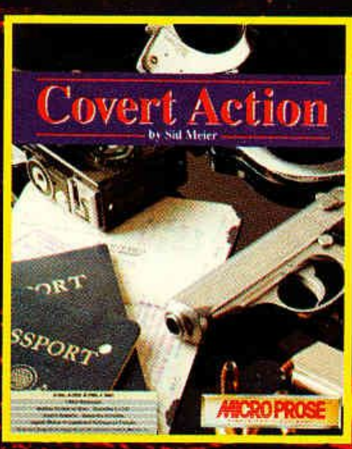
Au choix, dans la limite des stocks disponibles...



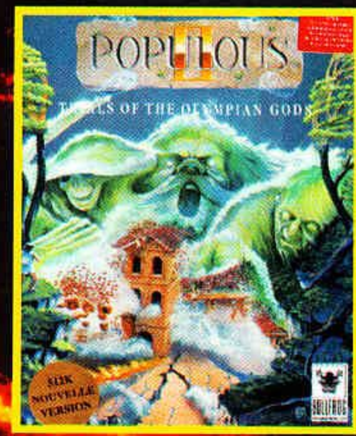
WELLTRIS
Un puzzle game très prenant...
Amiga / PC 3.5 / Mac



STEEL EMPIRE
Un jeu de stratégie dans un monde futuriste.
PC 3.5 / PC 5.25



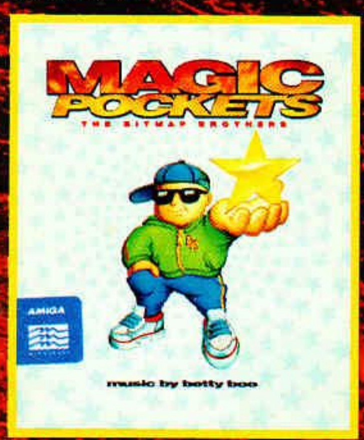
COVERT ACTION
Devenez un véritable espion international !
Amiga / PC 3.5



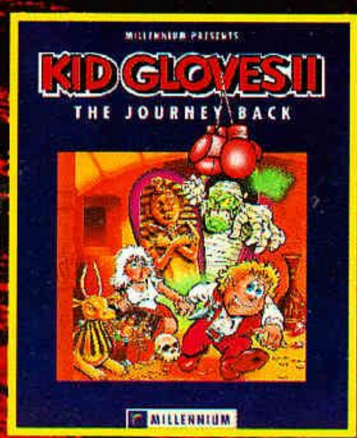
POPULOUS 2
Bullfrog à son top avec cette suite de Populous.
Amiga / Atari



HUDSON HAWK
Soyez aussi habile que Bruce Willis...
Amiga / Atari



MAGIC POCKETS
Le meilleur jeu de plate-forme du moment.
Amiga



KID GLOVES II
Le môme le plus terrible de la planète va vous en faire voir !
Amiga / Atari



BATTLESTORM
Le shoot'em up le plus fou sur PC et Amiga.
PC 3.5 / PC 5.25 / Amiga

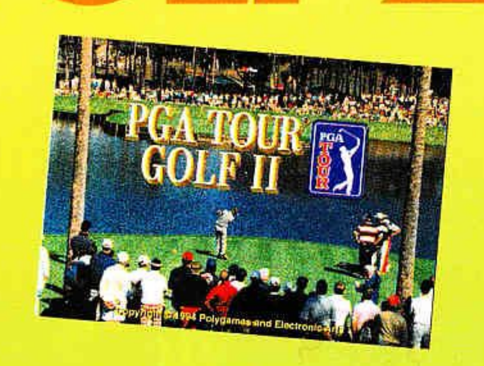
1 AN : 330 F

étranger 440 F

PGA TOUR GOLF 2

Des petits trous...

Les fous du practice vont être comblés... Voilà un jeu qui leur permettra d'améliorer leur swing et leur put en compagnie des petits oiseaux.

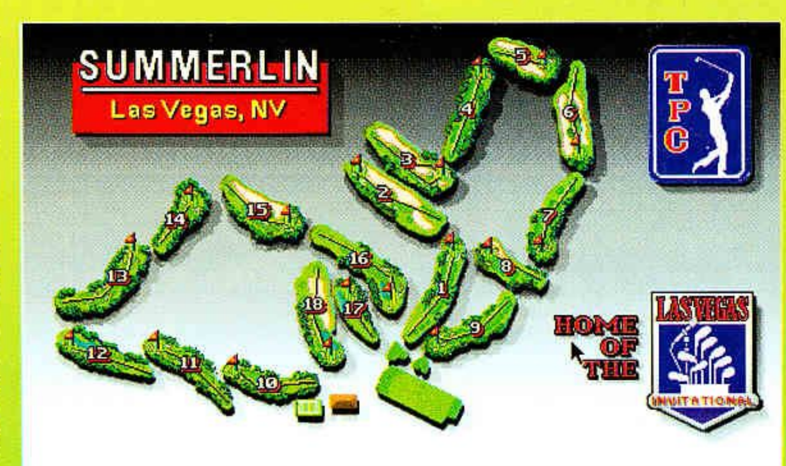


Nous revoilà reparti sur les parcours de golf. Electronic Arts n'a pas résisté à faire une suite de leur plus célèbre golf sur Mac (on attend toujours la version 3DO !). Pour les nouveaux, rappelons que PGA est l'une des rares simulations de golf qui propose une compétition avec une soixantaine d'adversaires sur divers tournois et un système de sauvegarde des joueurs et de leurs gains. Cet aspect a fait de PGA Tour Golf toute sa renommée. Il en augmente aussi considérablement la durée de vie et le plaisir de jeu. Les défauts d'alors étaient la trop grande simplicité des graphismes et un réalisme succinct. On ne pouvait guère que doser la puissance de la frappe et l'utilisation des effets. La nouvelle mouture ajoute pas mal d'options : possibilité de visualiser chaque trou avec une caméra ou encore de suivre la balle. C'est assez sympa, même si c'est sans grand intérêt. Côté coups, on accède à des tas de subtilités que vous découvrirez bien assez tôt...

Une belle durée de vie

La jouabilité est exemplaire avec un système ultraconvivial (comme d'habitude sur Mac). Le maniement à la souris est inattaquable et les raccourcis du clavier très pratiques. Le nombre considérable d'options et les cinq parcours proposés offrent une durée de vie exemplaire. Espérons que Electronic Arts pense à des data disks de nouveaux parcours, comme le fait si bien Access avec son Links 386. En ce qui concerne l'animation, j'avoue avoir testé PGA 2 sur un Quadra 650 ce qui est plutôt cool. Rassurez-vous, même sur un 68030, ça passe ! En noir et blanc, les graphismes sont assez propres. La précédente version sur Mac avait fait tiquer les puristes à cause du mode graphique utilisé. EA rectifie le tir et propose un jeu en plein écran et en 640 x 480. On retrouve la finesse graphique des softs sur Mac mais ils sont toujours aussi dépouillés (le contraire de Links 386). C'est dommage : avec un graphisme plus riche, PGA serait un hit incontournable. Malgré tout, c'est un jeu qui vous clouera sur votre siège...

Michel Houng



▲ *Au début de chaque tournoi, le programme vous présente la totalité du parcours.*

Le rêve pour tous les joueurs de golf...



▲ *Encore un qui se la coule douce sur son fauteuil de président au lieu de faire son reportage sur le terrain.*

89%

Graphisme	**15**
Son	**16**
Animation	**15**
Durée de vie	**17**

+

- Jouabilité et maniabilité exceptionnelles.
- Mode tournoi avec de l'argent à gagner.
- Ambiance sonore.
- Nouveaux parcours.

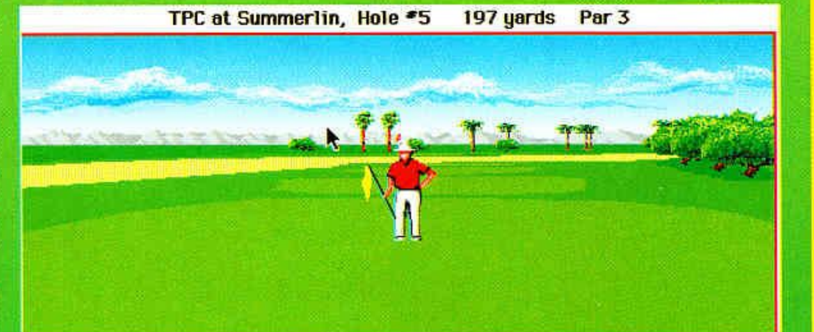
- Manque de couleurs.

−

Jeu de golf
Environ 350 francs.
Support : disquette

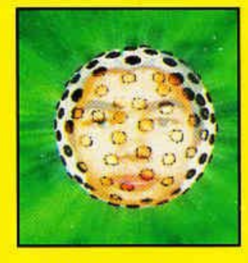


Technique : Mac avec système 6.07 et au-dessus. Au moins 1 Mo (N&B) et 2 Mo (couleurs), disque dur et souris nécessaires...



▲ *Cette option permet de visualiser chaque trou en déplaçant une caméra.*

L'avis de Michel



Après des nuits blanches sur la version Amiga, cette nouvelle version sur Mac m'a comblé. J'adore les jeux qui présentent un aspect compétition et PGA 2 est dans cette logique. Même si les graphismes sont loins de Links, c'est à mon avis le jeu de golf le plus jouable sur Mac, et même sur les autres machines. Il est fun, agréable et facile d'accès ! Il est tout ce qu'un joueur rêve d'avoir. À ne pas rater...

SPEEDKING ! Pour Vaincre



Témoignage de Monsieur R..., demeurant 2, Fighter Street :

"Avant, j'avais peur des boss... Maintenant, avec la SPEEDKING, j'ai la patate..."

Speedking KONIX, un joystick fiable, solide et ergonomique. Quelque soit la catégorie de jeux qui vous passionne (arcade, simulation, shoot'em up...), vous trouverez dans la gamme KONIX, le Joystick qui vous mènera jusqu'au bout de vos performances !

Choisissez votre partenaire de jeux

- *Simulation : Speedking Analogue (PC et Amiga)*
- *Arcade, shoot'em up : Speedking Digital (PC)*

Joystick KONIX, une gamme complète sur Atari, Amiga, IBM PC & compatibles, Amstrad CPC, Nintendo NES, SEGA Master System et Megadrive





En vente dans vos points de vente habituels
Revendeurs, pour toutes informations, contactez le 48.10.55.85.

KONIX EST DISTRIBUÉ EN EXCLUSIVITÉ PAR

INNELEC, 45 RUE DELIZY
CENTRE D'ACTIVITÉ DE L'OURCQ,
93692 PANTIN CEDEX



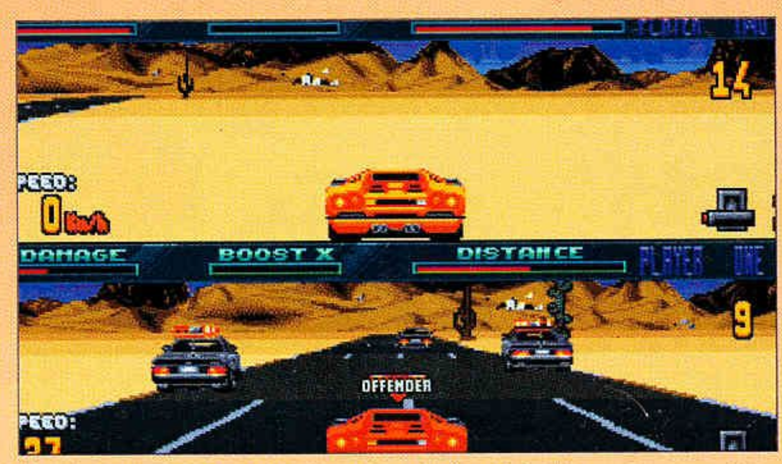
création Haiku Studio

LAMBORGHINI
Duel à l'américaine

Des courses de voitures effrénées sur les routes tortueuses des États-Unis, pour le plaisir de faire bouffer du bitume à votre meilleur ami.



▲ La tenue de route sous une tempête de neige est lamentable. N'abusez pas de l'accélérateur !



▲ Il est parfois pratique de jeter un coup d'œil sur la fenêtre de son adversaire pour savoir où il en est.

72%

Graphisme	12
Son	10
Animation	13
Durée de vie	15



+
- Jeu à deux en simultané.
- Gestion financière de la course.

–
- Son du moteur.
- Deux disquettes et un swapping intensif.
- Manque de couleurs.
- Jouabilité moyenne.

Jeu d'arcade
Environ 300 francs.
Support : disquette
Technique : tout Amiga, avec un ou deux joysticks. Non installable sur disque dur.

L'avis de Didier



OK, on peut jouer à deux et c'est vrai que pour ce genre de jeu, cela décuple l'intérêt. Toutefois, j'attendais quelques autres innovations. Après m'être amusé comme un fou le mois dernier sur Skidmarks, je reste aujourd'hui un peu sur ma faim... J'espère que le prochain jeu du genre saura titiller un peu plus mon sens du duel ! J'ai hâte d'en découdre à nouveau et de me griser de vitesse !

Les jeux de courses de voitures sur Amiga sont légion avec Jaguar (Core Design), Lotus 1, 2 et 3 (Gremlin) et surtout Crazy Car 3 (Titus). L'asphalte a longtemps brûlé sous les gommes de mon bolide. Pourtant, Crazy Car 3 nous revient avec une option pour jouer à deux en même temps. Tout l'intérêt de cette nouvelle mouture est là. Un autre point intéressant de Lamborghini est la possibilité de parier sur les courses, pour gagner encore plus d'argent et équiper son véhicule. À deux, l'attrait vient alors de la possibilité de défier votre adversaire humain en mettant sur la table de grosses sommes d'argent... L'écran est alors séparé en deux horizontalement.

Des options pour configurer sa voiture et sa conduite

Chacun doit aller le plus vite possible et battre les concurrents dirigés par l'ordinateur comme le copain, qui risque de ne pas le rester très longtemps. Si vous vous faites plumer, rien ne vous empêche de vous inscrire à des courses où n'est pas inscrit votre compère. Face à des concurrents « artificiels », vous aurez plus de facilités à vous refaire pour défier à nouveau le second joueur. Une zeste de stratégie qui plaira sans doute à tous les fans de ce type de jeu. Mis à part cette nouvelle façon de voir le mode deux joueurs, Lamborghini ne se démarque pas vraiment de ses concurrents. Certes, vous avez un turbo et quelques améliorations techniques qui permettent de personnaliser un peu sa voiture et son style de conduite. Certes, cela va très vite, trop parfois, mais le scrolling et la crédibilité des courses laissent un peu à désirer. Pour un jeu Amiga, je trouve même que cela manque un peu de couleurs. La notion de dommages ajoute un

Une nouvelle façon de voir le mode deux joueurs

élément qui doit être géré efficacement par le joueur. Cela fait de Lamborghini un jeu de courses plus « intelligent » que ses concurrents. ■

Didier Latil



▲ Suivant vos finances, vous pouvez vous inscrire à des courses plus ou moins intéressantes.



CHOISISSEZ

Tous les logiciels proposés sur cette page fonctionnent sur **AMIGA 500** avec 1 Mo de RAM, sur AMIGA 500+, sur AMIGA 600 et sur AMIGA 1200.

3 jeux pour 80 francs
5 jeux pour 120 francs
7 jeux pour 160 francs
10 jeux pour 200 francs

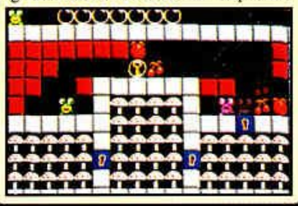
BOND MINE 12
Heureux fanas de BoulderDash
Un jeu qui comporte 80 niveaux de délire. Il faudra quelques heures rien que pour passer le premier niveau.



GALACTOÏD
Elles viennent d'un autre monde
Des centaines de bestioles vous attaquent. Alors faites chauffer vos lasers en frittant tout ce qui bouge.



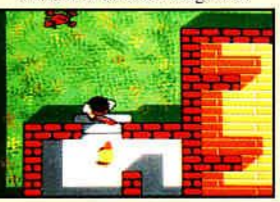
GRIB IT
La guerre des grenouilles
Une grenouille verte doit manger les fruits et les champignons. Les autres grenouilles essaient de l'en empêcher



FATAL MISSION II
Le shoot'em up du mois
Vous arrivez sur une planète avec de bonnes intentions mais des nuées de vaisseaux et canons vous accueillent.



CHAINSAW MASSACRE
Massacre à la tronçonneuse
Le tueur psychopathe, c'est vous. Jetez vous sur tous les passants si vous aimez la viande saignante.



BASE BALL
En direct des USA
Ca se joue à deux joueurs. Après quelques séances d'entraînement on fait de superbes parties.



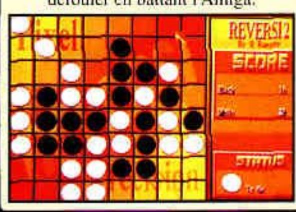
ARTILLERUS II
Le délire du mois
De 2 à 8 joueurs ou robots se canardent jusqu'au dernier avec des armes aussi diverses que délirantes.



BAT DOG
Vitesse supersonique
Un jeu de plates-formes génial, tout se déroule à une vitesse folle et le personnage ressemble à Sonic.



REVERSI II
Il est beau l'Othello
Voici une superbe version de jeu d'Othello. Vous pourrez même vous défouler en battant l'Amiga.



SQUIDGE
Formes et couleurs
Il faut rassembler les pièces de même couleurs et en plus, il faut tenir compte de leur forme.



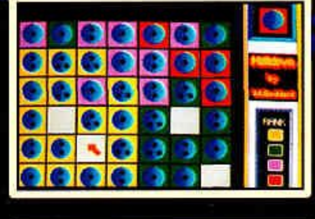
HOT BLOX
Tétris à deux joueurs
Pour les nombreux fans de Tétris, en voici un pour deux joueurs avec de nombreuses originalités.



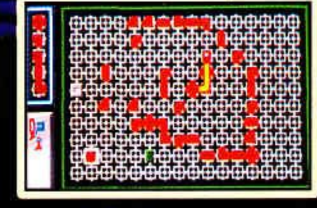
ZNYK
Une réalisation impeccable
Tout l'intérêt des jeux du style de Dr Mario avec, en plus, un travail technique de première qualité.



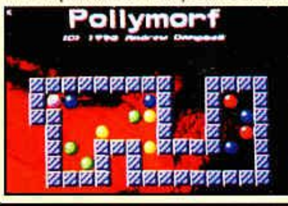
MELTDOWN
Jeu pour intellos
Chacun essaie de piquer les cases de ses adversaires en plaçant et en empilant ses pions habilement.



PIPELINE III
Du pétrole et des idées
Mondialement connu, Construisez le plus long des pipeline en assemblant des morceaux de tuyau.



POLYMORF
Beau et génial casse-tête
Poussez les boules de même couleurs les unes contre les autres. Vous n'avez pas fini de vous prendre la tête



BACK TO SCHOOL
Pour les plus petits
Un Memory, un jeu de calcul et un jeu de recherche de mots anglais. Bref tout pour être tranquille.



EROTIC - A
Les plus belles
Ceci n'est pas un jeu, voilà quelques images représentant de superbes jeunes filles. **(réservé aux adultes)**



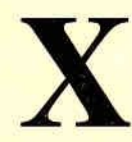
EROTIC - B
De plus en plus belles
Encore des photos érotiques qui donneront à votre Amiga un visage inattendu. **(réservé aux adultes)**



EROTIC - C
Encore, encore...
D'autres photos de jeunes filles qui n'ont rien à envier aux précédentes. **(réservé aux adultes)**



IMAGES - X
De plus en plus loin
Ces images ne sont plus érotiques mais pornographiques, à tel point que la photo à été censurée.
(réservé aux adultes)



EN CADEAU
pour toute commande, vous recevrez ce superbe jeu :

PUGGLES



GARANTIES

QUALITÉ : Ces jeux ont été sélectionnés parmi plus de 200 pour leurs qualités.

SÉCURITÉ : Ces logiciels ont passé tous les tests antivirus.

Bon de commande à renvoyer à :
FLOPPY INTERNATIONAL
18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

Commandez par téléphone en appelant le
(16) 83 90 28 00

NOM ____________ PRENOM ____________
N° _____ RUE ____________
Code postal ________ VILLE ____________
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY.
○ Chèque ○ Carte de crédit Nom : ____________
○ Mandat N° de carte : ____-____-____-____
Date d'expiration : __-__

○ Je choisis 3 jeux pour 80 francs	
○ Je choisis 5 jeux pour 120 francs	
○ Je choisis 7 jeux pour 160 francs	Frs
○ Je choisis 10 jeux pour 200 francs	
○ Plus de 10 pour 20 francs chacun	
Frais de port (Distinguo)	20 Frs
Total	Frs

Liste des jeux choisis	PUGGLES			

LEGACY OF SORASIL

L'héritage maudit

Retrouvez la suite d'Hero Quest dans une adaptation plutôt libre du jeu de plateau MB. Une aventure folle à la poursuite d'une chimère, Sorasil, vous attend.

Coup de pouce

- N'oubliez-pas de vérifier régulièrement la présence de pièges. Dans ce cas, les outils de voleur sont très utiles.
- Utilisez les bottes de rapidité pour le nain ou pour les personnages les plus lents.
- Laissez vos lanceurs de sorts à l'arrière.

Vous aviez craqué sur Hero Quest ! Vous vous étiez éclaté sur Space Crusade ? Après quelques mois d'attente, Gremlin remet ça avec Legacy of Sorasil, que l'on pourrait tout aussi bien appeler Hero Quest 2. L'histoire se déroule dans un monde médieval fantastique où vous

Mieux vaut ne pas agir à la légère...

dirigez un groupe d'aventurier à la recherche de nombreux objets magiques. Vous sélectionnez de un à quatre individus, parmi huit classes différentes : paladin, voleur, ranger… Chacun possède un équipement de base qui est complété rapidement par de nouvelles acquisitions, dont certaines sont magiques. Cinq caractéristiques définissent les performances de vos héros : la force, la santé, le combat, l'observation et la magie. Après chaque



▲ La magie peut être utilisée par presque tous les personnages grâce à des anneaux, des potions…



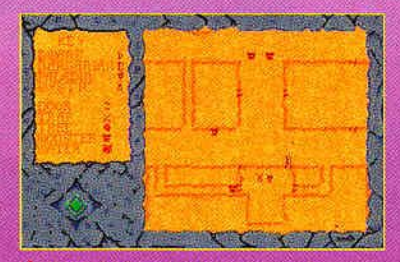
▲ Suivant le besoin, n'hésitez pas à changer votre équipement pour être plus rapide ou plus offensif !

mission, vous pouvez augmenter certaines d'entre-elles pour rendre ainsi vos personnages de plus en plus dangereux.

Un système de jeu très pratique

Les différentes missions s'intègrent dans une trame assez grossière, simple transition pour donner un peu de liant au jeu. Globalement, vous recherchez un ou plusieurs objets, cachés quelque part dans des donjons, des forêts, des marais… Leur emplacement est aléatoire, ce qui nécessite de chercher dans chaque pièce, chaque couloir, d'où une certaine lourdeur dans le jeu. Le temps s'écoule suivant un système de tour de jeu très pratique. Pour chaque aventurier, vous avez en effet un potentiel d'action qui décroît selon que vous bougez, combattez, ouvrez une porte, fouillez… Une bonne gestion de ce potentiel est donc la clé du succès pour éviter de s'approcher d'un ennemi sans avoir de quoi le frapper ou pour ne pas s'avancer dans un couloir sans d'abord prendre le temps de voir s'il y a un piège ! La réalisation est classique, avec des décors agréables et variés, tout comme les mauvaises rencontres que vous faites. De plus, un système de sauvegardes après chaque mission réussie permet aux moins doués de progresser régulièrement dans un jeu tout de même assez facile. ■

Didier Latil



▲ Certains endroits regorgent de trappes… N'oubliez pas de faire très attention.



▲ Si un barbare a de fortes chances de se tirer de ces situations, un autre risque d'avoir pas mal de problèmes…

L'avis de Didier



Les missions en extérieur apportent beaucoup à ce jeu agréable, mais un peu trop répétitif à mon goût. La maniabilité n'est pas toujours parfaite. Il est également regrettable de ne pas visualiser directement le terrain à plus de trois cases d'un personnage. Bref, on s'amuse très bien pendant les dix premières missions de l'aventure. Ensuite, cela devient plutôt lassant dans l'ensemble.



Graphisme	15
Son	10
Animation	12
Durée de vie	14



+

- VF.
- Interface intuitive.
- Simplicité d'utilisation.

−

- Ambiance sonore répétitive.
- Jouabilité moyenne.
- Missions monotones.

Jeu de stratégie

Environ 300 francs.
Support : disquette



Technique : sur tout Amiga avec une souris. On peut l'installer sur un disque dur.

TORNADO

Dans l'oeil du cyclone

SERIE LIMITEE comprend OPERATION DESERT STORM

Tornado est disponible sur IBM PC, PC CD ROM et Amiga en version française

Operation Desert Storm est disponible sur IBM PC en version française: pour l'utiliser, vous devez posséder Tornado

photos d'écran PC

photos d'écran PC

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

JOYSTICK "Le plus complet de tous les simulateurs sur Amiga"
91% sur Amiga 1200

Une altitude de 200 pieds. Une vitesse de 600 noeuds. Vous êtes à la tête d'une formation de six Tornados en plein territoire ennemi. Système d'analyse de terrain. Mission planifiée dans les moindres détails. Chronométrage à la fraction de seconde pour une attaque haute précision synchronisée:

- De la formation sur simulateur aux campagnes multi-missions
- Réalisme des détails inégalable • Deux joueurs de front
- Bombes laser, JP233, système d'alarme et plus!
- Authenticité inégalée • Vol de nuit et visibilité réduite

La série limitée comprend Tornado et le scénario Operation Desert Storm PC en version française. Pour ceux qui possèdent déjà Tornado, Operation Desert Storm est aussi disponible séparément:



Operation Desert Storm:
Il est 1h du matin, le 17 janvier 1991. Votre escadron de Tornados a reçu une mission: détruire les champs d'aviation de l'Irak. Votre escadron est le seul à pouvoir entreprendre cette mission.

Dans quelques heures vous allez voler en plein milieu des défenses aériennes les plus denses du Golfe et dans un désert hostile où il est impossible de se cacher...

- Nouvelle zone de vol, avec paysages du désert
- Plus d'avions ennemis et de véhicules militaires
- 18 missions supplémentaires

Distribué par UBI SOFT 28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil sous Bois Tel (1) 48 57 65 52

CRYSTAL CALIBURN

C'est encore les boules !

Sortez la bière et les cacahuètes... Quatre joueurs maximum au flipper, trois boules chacun, le premier qui tilte paye la tournée !

Ah que c'est bô ! Tel fut le cri unanime de la rédaction de *Génération 4* au lancement de cette nouvelle simulation de flipper sur Mac ! En effet, tout y est : le dessin est chiadé comme tout, les bumpers rutilent de tous leurs feux, les loupiotes crépitent de tous les côtés… On en prend plein la vue : le réalisme est saisissant ! Les bruitages ne sont pas en reste. La trompette salue triomphalement la mise en route du programme alors qu'un bruit métallique accompagne l'insertion des pièces de monnaie. La balle d'acier bondit de cibles en bumpers au rythme de spectaculaires claquements de ressorts et de tintements d'épées.

Le plus beau des flippers sur Macinstosh !

La même équipe que celle d'Eight Ball Deluxe

Une véritable reconstitution de maniaques digne en tout point de Eight Ball Deluxe de Amtex, le premier flipper adapté au Macintosh. Logique si l'on sait qu'il s'agit tout simplement de l'équipe à qui l'on doit le précédent flipper cité ! S'il en partage les qualités graphiques et musicales, il hérite du même coup de ses défauts : impossible de doser la force des flippers et la direction du bourrage. Cela est sans doute inhérent à la nature même du jeu vidéo : il n'y a pas d'élastique dans un ordinateur et pas de clavier dynamique ! N'espérez donc pas faire une passe délicate d'un flip à l'autre : quelle que soit la force avec laquelle vous enfoncez vos touches, la balle fuse toujours à la vitesse d'un boulet de canon. Il faut faire preuve d'une sacrée maîtrise pour y arriver. C'est désolant mais, malgré tous les efforts des programmeurs, on aura jamais la même sensation qu'avec un bon vieux flipper mécanique. Quelques innovations plus en rapport avec les possibilités d'un ordinateur auraient été les bienvenues comme, par exemple, un éditeur de tableau qui permettrait de concevoir son propre flipper… À quand un Pinball Contruction Set sur Macintosh ?

McFly

Reconstitution de maniaques !



▲ *Le superbe paysage de Crystal Caliburn.*

80%

Graphisme	**16**
Son	**14**
Animation	**12**
Durée de vie	**12**

+

- Un graphisme splendide.
- Bruitages sympathiques.
- Des tonnes d'astuces.
- Le jeu multiboule.

- Une adaptation sans imagination.
- Une jouabilité limitée.

–

Flipper

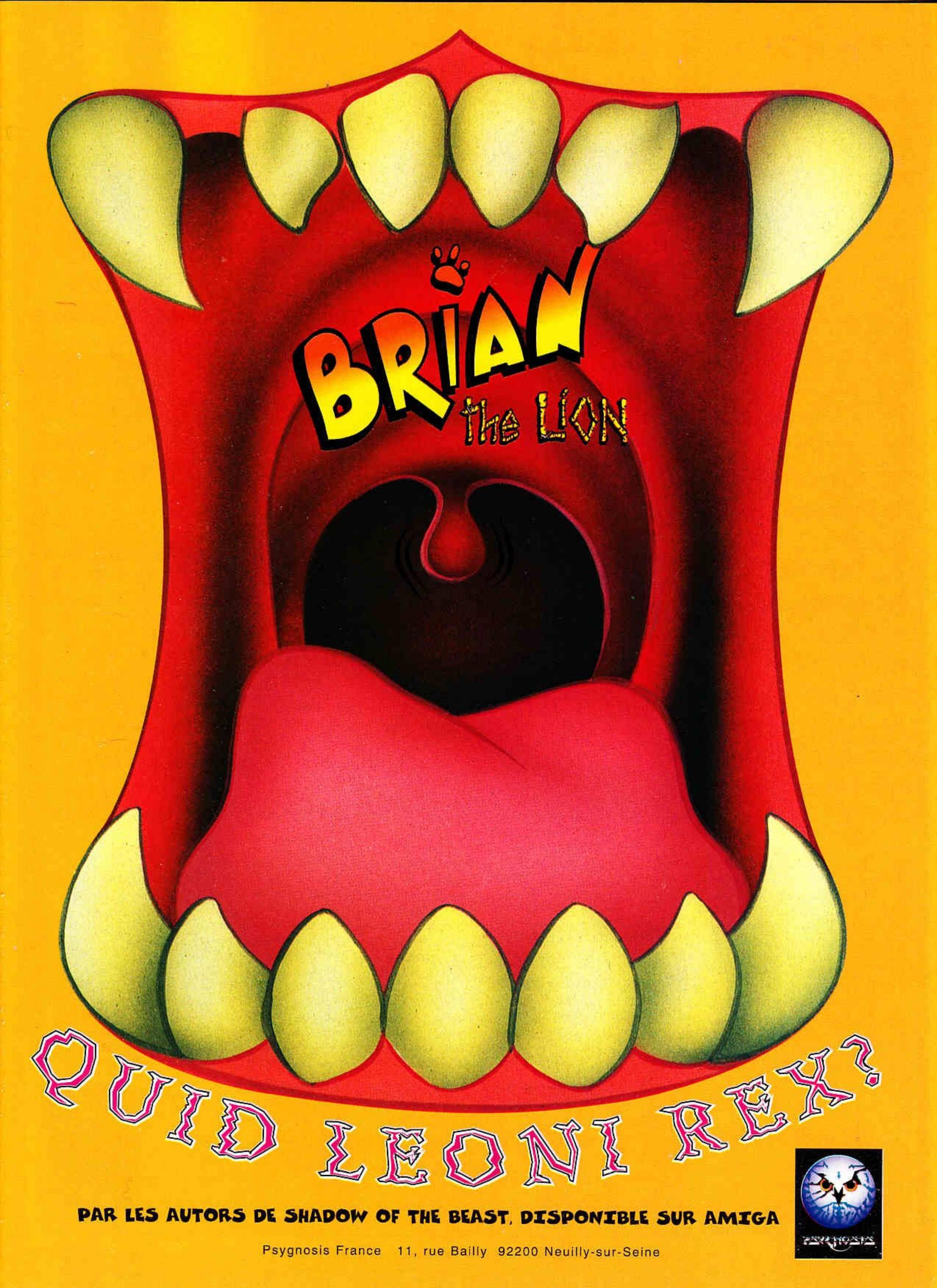
Environ 350 francs.
Support : disquette.

Technique : Macintosh avec écran 14 pouces, 1,7 Mo sur disque dur et 1,7 Mo en Ram. Contrôle au clavier.

L'avis de McFly



Un super après-midi à la rédaction à faire le tour de ce flipper très décoratif... avant de l'envoyer rejoindre Eight Ball Deluxe au fond du tiroir. Un flipper adapté sur jeu vidéo ce n'est ni un vrai flipper ni un vrai jeu vidéo. Il aurait fallu ajouter des astuces rigolotes... Allons, Messieurs les programmeurs un peu d'imagination ! (Ndlr : notons quand même au passage que Crystal Caliburn est le plus beau des flippers disponibles sur Mac.)


BRIAN
the LION
QUID LEONI REX?
PAR LES AUTORS DE SHADOW OF THE BEAST, DISPONIBLE SUR AMIGA
Psygnosis France 11, rue Bailly 92200 Neuilly-sur-Seine
PSYGNOSIS

BATTLE ISLE 2

Le retour de Walter

On l'attendait depuis des mois sans plus y croire, il traverse enfin le Rhin dans une version CD-Rom PC. Mission accomplie pour une adaptation nettement améliorée et pleine de surprises... On n'est pas encore au bout de nos peines !



Revue de détail

Pour chaque unité, vous avez droit à une superbe animation réalisée en 3DS, avec quelques détails techniques la décrivant.

Les douze sages du Conseil suprême de Chromos ont fait leur choix : le grand stratège qui libérera la planète de la tyrannie infâme de Titan Net s'appelle Walter (c'est-à-dire vous !). Testé à son insu par le biais d'un jeu informatique (cf. Battle Isle I), ce terrien apparemment banal est le seul à pouvoir relever le défi. Walter se retrouve donc à la tête de l'armée Drullianne, qu'il commande par l'intermédiaire d'un ordinateur extrêmement sophistiqué : le Milop FLU-70999 02 D. En vérité, le malheureux n'a guère le choix : kidnappé par un vaisseau interstellaire et mis en hibernation pendant deux ans, il débarque sur Chromos légèrement déphasé et peu enclin à collaborer. Bien entendu, en digne représentant de notre race, il comprend aussitôt quel est son devoir. Désintéressé qui plus est, comme tout être humain, il accepte de sauver les Drullians. Le Conseil l'assure de son retour sur Terre après la victoire. À moins qu'il ne préfère une confortable récompense et ne s'installe à Chromos. Ils sont quand même un peu gonflés, ils pourraient au moins le récompenser et le ramener !

Vous décidez, l'ordinateur s'occupe du reste

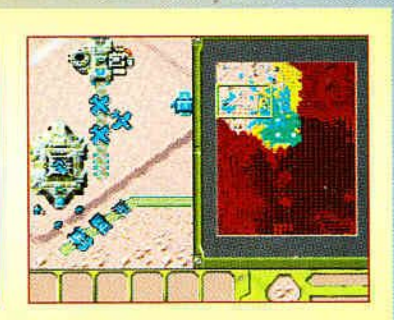
Bon, il faut l'avouer, après avoir vu l'intro, le joueur flatté dans son ego (plus grand stratège, être noble, désintéressé et patati et patata !) est bien décidé à mettre une raclée à ces petits rigolos de Titan Net. Seulement voilà, l'entreprise est extrêmement compliquée. Le jeu reprend en gros le principe de Battle Isle I, qui fut en son temps une petite révolution dans le monde ô combien conservateur du wargame micro. Imaginez un peu : un jeu intuitif, facile à manier et esthétique avec un large éventail de possibilités stratégiques. Une honte ! Un jeu de guerre (pour éviter l'amende pour utilisation de mot anglophone), ça doit être austère, rigoureux et impossible à comprendre, non mais !

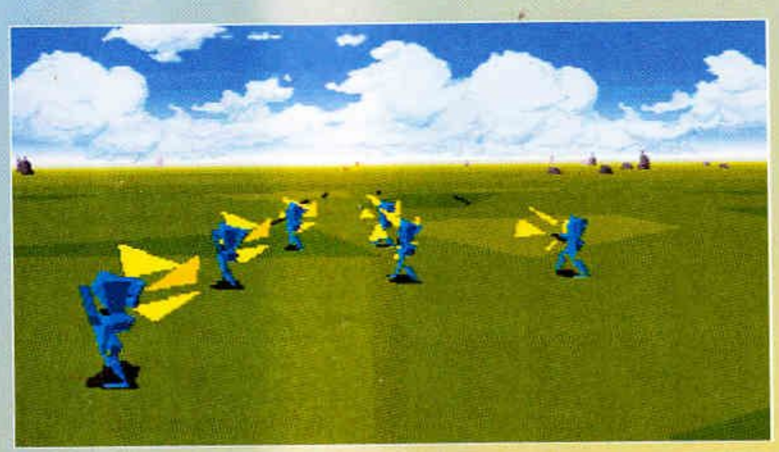
Voir le monde

La majorité du temps, le joueur évolue sur ce genre de cartes, avec divers menus lui permettant de voir l'ensemble du monde découvert !









▲ *Les animations, les explosions et les mouvements des caméras autour des unités sont un régal pour les yeux !*

Dans Battle Isle 2, le joueur se retrouve face à une carte vue du dessus où sont placées les unités. Cette carte est fort belle et les unités ressemblent à des vrais (on est loin des croix et autres points chers au wargame classique). Avec la souris, un losange se place sur l'unité sélectionnée. Pour les actions, une série d'icônes apparaît en bas de l'écran et, en fonction des possibilités, on peut ainsi se déplacer, attaquer, se ravitailler…

Une panoplie complète d'instruments de mort

À chaque tour, le joueur déplace ses unités et attaque dès qu'il est à proximité d'une unité ennemie. Il dispose par ailleurs d'informations précises sur les troupes amies ou adverses. Sur la version CD-Rom, l'unité est même présentée par une séquence animée en 3D du meilleur effet. Une fois le tour fini, le joueur suivant prend la main et effectue les mêmes opérations. Les troupes se composent d'unités terrestres, aériennes et navales. Pour chaque arme, le jeu offre la panoplie complète des instruments de mort bien de chez nous : porte-avions, torpilleurs, sous-marins, chasseurs furtifs, chars d'assaut,

Des combats écologiques : pas de morts, pas de sang...

blindés légers et autres saloperies du même acabit. Le nombre d'unités différentes est impressionnant, bonjour la mémoire pour tout intégrer.

Il y a cependant une différence de taille par rapport à nos armées contemporaines : ici, pas de morts, pas de sang, même pas un petit mutilé, non, uniquement des robots téléguidés (ce n'est pas un jeu américain !). Là où ça se complique encore un peu, c'est qu'il existe plusieurs types d'armes par unité. De plus, elles sont plus ou moins efficaces en fonction de l'ennemi. Le réarmement et le ravitaillement en carburant sont également gérés par le joueur qui dispose de véhicules citernes et de dépôts de munitions. Il existe même des usines pour fabriquer de nouvelles pièces. Elles utilisent, comme source d'énergie, l'Aldinium qu'il faut extraire des mines. Heureusement que l'interface est ultrasimple parce que pour le reste ça l'est un peu moins. Les combats sont automatiques : ouf, un peu de détente ! Bien calé dans son fauteuil, le joueur assiste à la bagarre en 3D vectorielle. Les troupes combattent sur un terrain qui correspond réellement à la carte, et des mouvements de caméras donnent vraiment l'impres-

Kézako

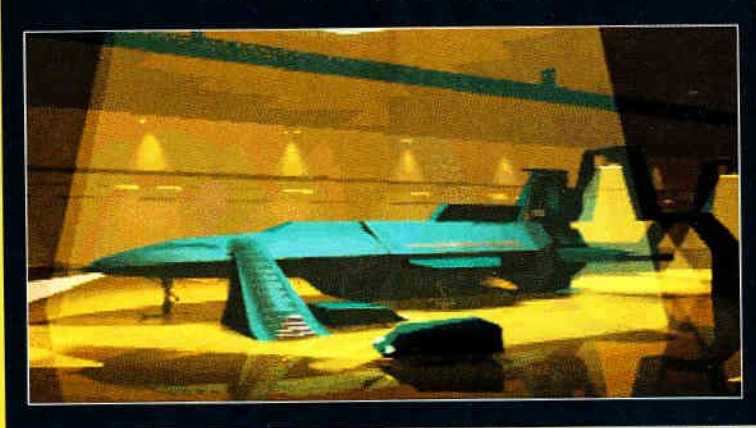


La version disquette sera quasiment identique. Seules les animations des unités, réalisées sous 3D Studio (plus de 30 Mo), seront remplacées par des images fixes. De même, les 15 Mo utilisés pour l'intro seront réduits au strict minimum. Enfin, les musiques CD seront adaptées pour Sound Blaster, Adlib, Gravis...). À noter aussi, la sortie pour cet automne d'une version Amiga. Le jeu sera également entièrement traduit en français à l'écran dans sa version finale.



Au commencement...

Votre arrivée sur Chromos annonce dès le début la situation : armes ultramodernes et hypersophistiquées !



Pour de vrai ou presque...

Un jeu de stratégie, un wargame, c'est bien joli sur écran ou sur une feuille de papier mais avec de vrais soldats c'est encore plus réaliste. Depuis des années, des passionnés s'affrontent avec des figurines de plomb. L'amateur achète les personnages déjà moulés, puis les peint avec amour. Le degré de perfection est incroyable. Sur des figurines de 2,5 centimètres, les yeux reflètent une expression et l'ombre est portée sur les drapées des uniformes. Le soir venu, ces mordus se retrouvent pour jouer telle ou telle bataille. Les figurines sont disposées sur une table selon des règles très strictes, ensuite chaque joueur donne des ordres qui sont exécutés simultanément. Les déplacements se font à l'aide d'un centimètre et les combats sont résolus avec un système de points. Toutes les époques sont simulées : l'Antiquité, les Guerres napoléoniennes, la Première et la Deuxième Guerre mondiale... De même, tous les scénarios de science-fiction sont possibles. Il existe même un jeu qui reproduit un duel aérien de 14-18. L'avion en plomb, est fixé sur une tige graduée. Il peut ainsi se déplacer dans les trois dimensions. Notez d'ores et déjà sur vos tablettes que nous préparons un dossier complet sur le wargame dans lequel nous vous présenterons plus longuement le jeu de figurines.





À deux, c'est mieux...

Le jeu à deux, s'il est assez fastidieux, permet par contre de se confronter à des initiatives tactiques que l'ordinateur n'aura jamais !

Scènes de batailles !

Voici quelques phases de combat en 3D superbes. Hélas elles ne sont pas jouables !

sion d'y être. À part être joli à voir, les combats ne servent à rien ; il est d'ailleurs possible de remplacer les scènes animées par le seul résultat.

Un jeu multijoueur

Pour chaque combat, le nombre d'engins restant à votre unité est engagé. Le résultat est fonction du type d'unité, de l'arme choisie, du terrain et surtout des points d'expérience acquis par la troupe lors d'engagements précédents. Comme dans Battle Isle I, il est possible d'affronter l'ordinateur ou de jouer à plusieurs. En mode multijoueur, jusqu'à six participants peuvent, selon la mission, jouer en même temps. Des alliances sont possibles : le joueur « 1 » peut jouer avec le « 3 » contre le « 2 » et le « 4 », l'enfer quoi ! Malheureusement, le jeu simultané (écran divisé) de Battle Isle I n'existe plus. À plusieurs, il faut attendre sont tour et de préférence ne pas regarder les actions de l'autre. Si on joue à trois ou plus, c'est un peu long. En mode campagne, le joueur affronte Titan Net, géré par l'ordinateur, sur un scénario avec vingt batailles et de multiples rebondissements. Les joueurs et les alliances sont dans ce cas prédéterminées. Les premières batailles ne se jouent qu'avec des troupes terrestres. Au fil des victoires, d'autres unités apparaissent pour un apprentissage progressif. Les objectif à atteindre sont variés : ça va de « Exterminer tout le monde » jusqu'à des ordres très précis du genre « Tenir cette position ». Malgré la progression et la convivialité indéniable, le jeu est difficile passé les premières missions. L'ordinateur est redoutable et souvent en surnombre. C'est le principal défaut, ou la qualité, de Battle Isle 2.

Un wargame n'est pas forcément austère, la preuve !

Le jeu est vraiment long et complexe. Une bataille en mode multijoueur sur une carte monstrueuse avec tous les types d'unités devient vite prise de tête. Par contre, les possibilités stratégiques sont incroyables. Parvenir à coordonner toute son armée est un vrai plaisir ! Il y a tellement de chose à faire et à penser en même temps ! Pour le mordu des jeux de stratégie, Battle Isle 2 est sûrement un bon choix. Pour le débutant c'est moins sûr car derrière la facilité d'utilisation se cache un wargame particulièrement riche. Dans le même ordre d'idée, il faut avoir des talents de devin pour comprendre le paramétrage du jeu. Le choix du mode, des alliés et des cartes n'est vraiment pas clair. De plus, la doc ne répond pas clairement aux principales interrogations, ce qui est décourageant. Dites-moi Monsieur Blue Byte, à quand un Battle Isle 3 avec une vraie simulation de combat ? ■

Stéphane Kaufmann

L'avis de Stéphane



Battle Isle 2 n'est pas une révolution : le jeu est plus beau mais ne change rien au principe du premier épisode. Les combats en mettent plein la vue mais le joueur n'intervient pas. Le maniement est simple et l'évolution des missions progressive. Cependant, le stratège occasionnel risque d'être dérouté par le nombre des options. Si vous êtes prêt à vous investir, de longues heures de batailles vous attendent. En plus, le mode multijoueur est vraiment génial !



CHOISISSEZ

Tous les logiciels proposés sur cette page fonctionnent sur compatible PC avec microprocesseur 386 ou 486, écran VGA couleur et disque dur. Ils font partie des meilleurs logiciels du DP ou du shareware.

3 jeux pour 80 francs
5 jeux pour 120 francs
7 jeux pour 160 francs
10 jeux pour 200 francs

CYBERCHESS
Echecs robotisés
n bon jeu d'échecs avec des hismes futuristes et des robots a place des pièces habituelles.



PIZZA
Jeu pour gourmand
Votre seul but est de manger tout ce que vous trouvez. Mais attention, il y a beaucoup d'autres affamés.



TRONIC
Casse brique à fond la caisse
Rien à voir entre ce casse brique et ses ancêtres, bonus, surprises, pièges, tout y est. Ca décoiffe.



DUKE NUKEM II
Rambo dans votre PC
Armé de votre laser, vous entrez dans un château rempli de monstres et de pièges. Nettoyez tout ça.



FOREST
Une balade en forêt
Se balader en forêt n'a rien de reposant lorsqu'on est un écureuil et qu'on a plein d'ennemis.



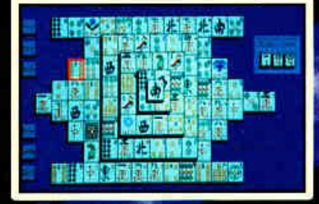
BLOCKMAN
Un peu de réflexion
ous devrez vous bouger les ones pour mener un personnage usqu'a la sortie des niveaux.



BLOCK HOLE
Quand Tétris est trop facile
C'est comme Tétris mais les pièces arrivent des quatre cotés de l'écran pour se rassembler au centre.



MAHJONG
Casse-tête chinois
Un jeu venu de Chine dont la qualité principale est de ne jamais proposer deux fois le même tableau de jeu.



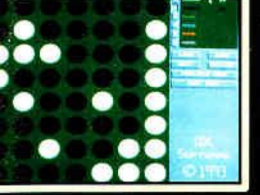
BRIX
La prise de tête
Eliminez les cases identiques en les plaçant côte à côte. Les superbes graphismes vous aideront à réfléchir.



YAMS
Le perdant paie la tournée
Une très bonne adaptation française du célèbre jeu de dé. De 1 à 6 joueurs, on se croirait au café du coin



OTHELLO
jeu, pas la pièce de Théatre
adaptation du jeu mondialement nnu avec quelques variantes me 6 joueurs simultanés, etc...



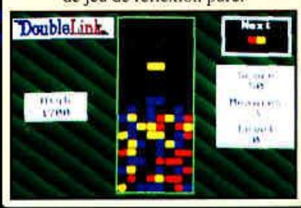
POD
Pierre qui roule
Il faut pousser un cailloux sur un parcours en passant une seule fois sur toutes les cases, logique et maîtrise.



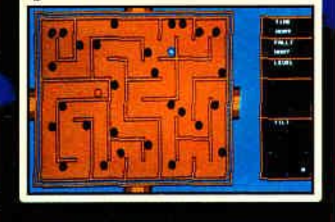
XXIV
Ton compte est bon
Des chiffres descendent, il faut les placer pour faire des multiplications dont le résultat est 24, délire mental.



DOUBLE LINK
Classique et amusant
Voilà un jeu dans le style de Coloris ou Dr Mario pour tous les passionnés de jeu de réflexion pure.



MAZE BALL
Comme au bon vieux temps
Voici l'adaptation d'un ancien jeu qui consiste à pencher un plateau pour guider une boule en évitant les trous.



STRIP POKER II
Le poker, c'est sympa
x jeunes filles vous proposent artie de poker et vendront leurs ments. **(réservé aux adultes)**



SIMUSEX
On s'y croirait
Jeu interactif : Donnez du plaisir à une superbe jeune fille grâce à des accessoires. **(réservé aux adultes)**



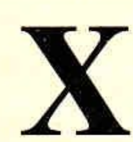
EROTIC - A
Les plus belles
Ceci n'est pas un jeu, voilà quelques images représentant de superbes jeunes filles. **(réservé aux adultes)**



EROTIC - B
De plus en plus belles
Encore des photos érotiques qui donneront à votre PC un visage inattendu. **(réservé aux adultes)**



IMAGES - X
De plus en plus loin
Ces images ne sont plus érotiques mais pornographiques, à tel point que la photo à été censurée.
(réservé aux adultes)



EN CADEAU

r toute commande, vous recevrez superbe jeu du style du célèbre peline.



ANT RUN

GARANTIES

ALITÉ : Ces jeux ont été ectionnés parmi plus de 200 r leurs qualités.

CURITÉ : Ces logiciels ont sé tous les tests antivirus.

Bon de commande à renvoyer à :
FLOPPY INTERNATIONAL
18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

Commandez par téléphone en appelant le
(16) 83 90 28 00

NOM ____________________ PRENOM ____________
N° _____ RUE ____________________________
Code postal _________ VILLE ___________________
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY.
○ Chèque ○ Carte de crédit Nom :______________
○ Mandat N° de carte : ____-____-____-____
Date d'expiration : __-__

○ Je choisis 3 jeux pour 80 francs	
○ Je choisis 5 jeux pour 120 francs	
○ Je choisis 7 jeux pour 160 francs	Frs
○ Je choisis 10 jeux pour 200 francs	
○ Plus de 10 pour 20 francs chacun	
Frais de port (Distinguo)	20 Frs
Total	Frs

Liste des jeux choisis	ANT RUN			

COMPATIBLE PC COMPATIBLE PC COMPATIBLE PC COMPATIBLE PC

IRON HELIX Sueurs froides !

Dans les couloirs du Jeremiah Obrian, une traque sans merci commence. Et, pour changer, c'est encore vous le gibier : détaler ou trépasser, telle est votre seule alternative...

Adaptation du jeu du même nom sur Mac, Iron Helix est maintenant accessible aux heureux possesseurs d'un CD-Rom PC. À bord du gigantesque vaisseau de guerre Jeremiah Obrian, une catastrophe se prépare. Le capitaine William Parrish et ses hommes exécutent une mission top secret répondant au doux nom

Le Défenseur est un excellent stimulant cardiaque !

d'Iron Helix. Ils sont loins de se douter que seule la mort les attend en bout de course... Leur but est de détruire une planète inhabitée au cours d'une simulation de guerre galactique à échelle réelle. Malheureusement, l'impensable se produit : l'ordinateur commet une erreur et reprogramme la cible. Une autre planète va maintenant être anéantie. Rien de grave en somme si ce n'est que la nouvelle cible est peuplée. Des milliards d'innocents sont menacés d'être réduits à l'état de poussière cosmique. Vous êtes le seul sur qui ces condamnés en sursis peuvent compter. L'équipage du Jeremiah Obrian est dans l'incapacité de stopper la mission : ils sont tous victimes d'un virus qui a modifié leur ADN (à *Gen4*, un autre virus tueur de neurones contamine un à un les membres de la rédaction, son nom : Bomberman sur SNES). Sans défense immunitaire, et pourchassés par un robot sentinelle qui ne les reconnaît plus, ils ne leur restent que quelques heures à vivre. En effet, lorsque vous débarquez sur le vaisseau, il n'y a plus aucune trace de mouvement... si l'on excepte celle du Défenseur, le robot sentinelle. Iron Helix peut être considéré comme un lointain cousin de



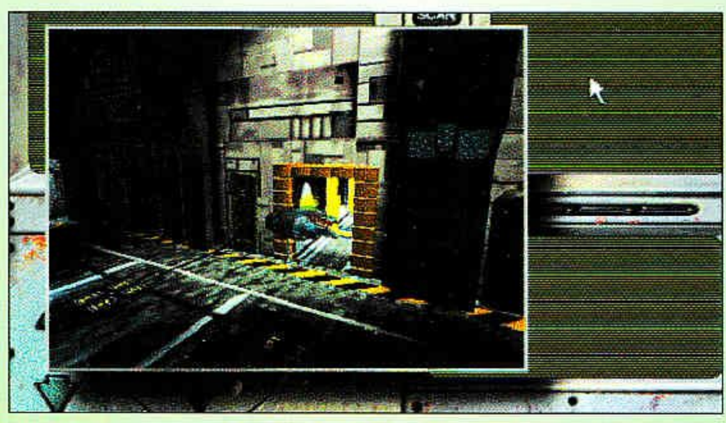
▲ *Durant l'introduction, le capitaine Parrish vous informe qu'il a dissimulé des indices vidéo dans certains terminaux. À vous de les retrouver.*



Attention : sondes en quantité limitée

Votre sonde est un robot de recherche. Autrement dit, une sonde zoologique de type Darwin 5. Son objectif de base est la collecte de données biologiques. Pour cela, elle est équipée d'un matériel de détection que vous devez savoir utiliser à la perfection.





Kézako 

Si vous aimez les histoires où la science dérape pour aboutir à une indicible terreur, allez faire un tour chez votre libraire et demandez Midnight de Dean Koontz. Ce superbe roman vous plonge dans une terrifiante et crédible histoire de manipulations génétiques effectuées par une entreprise de microtechnologie. Petit à petit, la ville de Moonlight Cove en Californie est dévorée par un mal étrange qui transforme ses habitants en abominations. Seules quelques personnes parviendront peut-être à lever le voile sur l'opération Faucon Lune et à survivre aux membres de la nouvelle race... (Édition J'ai lu)

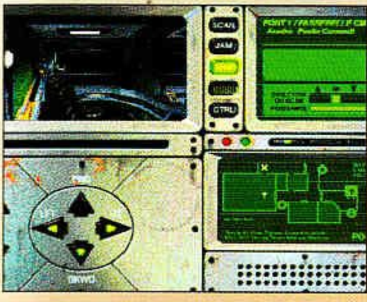
Captive. Comme dans celui-ci, vous dirigez des robots, ou plus exactement des sondes, à distance. Vous n'êtes pas physiquement sur le vaisseau (bande de lâches !), seulement intellectuellement (ils sont mal partis les condamnés...). La progression se fait aussi à la manière d'un jeu de rôle puisque vous devez explorer les six ponts du bâtiment de guerre. Votre premier objectif est de récolter des échantillons d'ADN des officiers les plus haut gradés. Grâce à eux, vous pouvez accéder à n'importe quelles zones et utiliser les terminaux. Ceux-ci dissimulent des messages vidéo et des codes qui permettent de mettre fin à la mission Iron Helix. Un jeu d'aventure en 3D classique de plus ? Négatif ! Un petit stimulant cardiaque nommé : Défenseur ! Il est là pour vous en faire baver. Vous ne pourrez quitter des yeux la carte vidéo un seul instant, sans risquer de manquer l'apparition de ce tueur implacable. Si vous pouvez utiliser les ascenseurs comme les escaliers pour changer de niveau, lui ne sait pas prendre



▲ *Certaines zones du vaisseau de guerre ne sont accessibles qu'après avoir trouvé les échantillons d'ADN d'officiers importants : médecin militaire ou chef de la sécurité.*



▲ *Argh ! Le Défenseur ici ! Comment a-t-il pu brouiller mon radar ! Tiens, il ne bouge pas... faut-il être bête : ce n'est que le reflet de la sonde dans une glace.*



▲ *Le bouton ARM de l'écran de contrôle sert à commander au bras articulé du robot. Ce dernier permet d'utiliser les terminaux et d'accéder aux données informatiques.*

l'élévateur (claustrophobe peut-être ?). Outre la carte de votre écran de contrôle, vous êtes averti de l'imminence du danger par un signal lumineux et sonore. Le son est de plus en plus strident lorsque le risque d'être détruit est important. D'ailleurs les bruitages du jeu sont tous étudiés pour créer une atmosphère stressante. L'effet est garanti et ma pauvre petite souris a manqué d'être étouffée plus

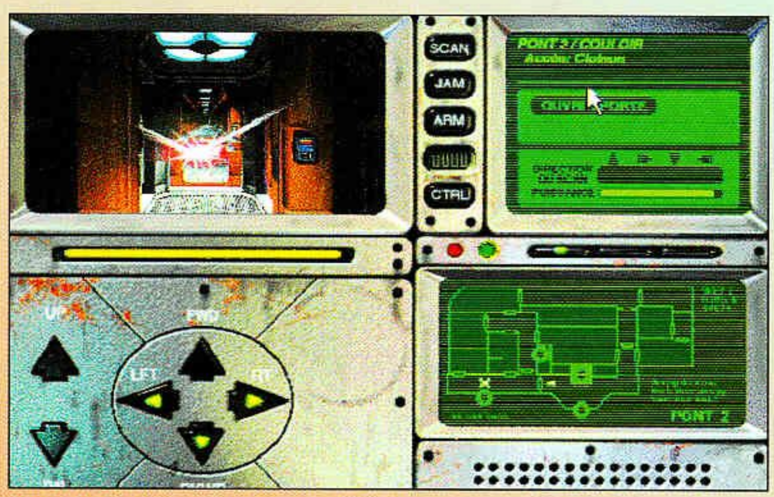
Il vous faudra plus de neurones que pour jouer à Bomberman

d'une fois sous les subites contractions de ma main. Mais savoir qu'un indice vidéo vous révèle comment éliminer le Défenseur est une excellente motivation pour conclure votre quête des trois échantillons d'ADN. À l'aide de détecteurs, l'ADN est localisé dans certaines allées ou pièces. Vous pouvez alors utiliser le scanner pour l'identifier. Si vous trouvez des fibres organiques humaines, la sonde détermine à qui elles appartiennent et vous pouvez lui demander d'en stocker jusqu'à trois. Pour connaître quels sont les officiers les plus haut gradés, je vous conseille d'utiliser le bras mécanique de la sonde pour vous brancher sur un terminal et consulter la liste de l'équipage.

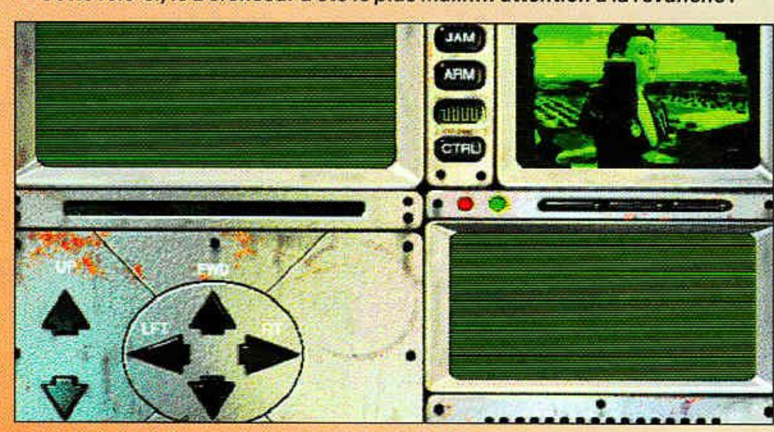
Un véritable challenge

Les joueurs confirmés viendront rapidement à bout d'Iron Helix mais sachez que les niveaux de difficulté supérieurs (trois niveaux en tout) offrent un véritable challenge. Le Défenseur se transforme alors en une version robotique de Carl Lewis et l'ADN est presque aussi difficile à trouver qu'un neurone chez un fan de Bomberman. Les graphismes sont en haute résolution et les animations superbes. Toutefois, la fenêtre de jeu est vraiment très petite — à peine plus de cinq centimètres carrés — et, pour cette raison, je déconseille le jeu aux épileptiques, aux cardiaques, aux fans de Bomberman, aux termites et aux myopes... Sinon, le jeu est vraiment attrayant et ne déçoit pas visuellement. Une dernière remarque encore : le jeu fonctionne avec Windows et une carte sonore Sound Blaster ou compatible à 101 % ! ■

Thierry Falcoz

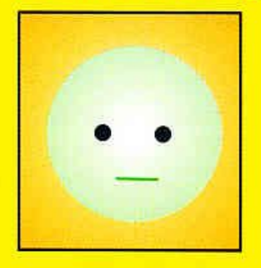


▲ *Cette fois-ci, le Défenseur a été le plus malin... attention à la revanche !*



▲ *L'amiral Arboc vous accueille avec mépris. Une fois le briefing terminé, elle pointe sa télécommande sur la caméra et l'éteint sans un regard d'encouragement. Pourquoi tant de haine ?*

L'avis de Thierry



Iron Helix est un jeu d'aventure sur fond de suspense détonnant. Cependant, il est desservi par un écran de jeu microscopique et la configuration matérielle imposante qu'il nécessite. Ces défauts mis à part, on se passionne très vite pour l'aventure et on ne lâche plus le jeu avant d'avoir déboulonné ce satané Défenseur. J'ai failli oublié : le temps est limité et vous avez à peu près 80 minutes pour arrêter le Jeremiah Obrian dans sa course à l'holocauste ! Pas de quoi s'attarder...



83%

Graphisme	16
Son	19
Animation	17
Durée de vie	12

+
- Ambiance sonore.
- Graphismes SVGA.
- Interface intuitive.

-
- Petit écran de jeu.
- Durée de vie limitée.

Aventure
Environ 350 francs.
Support : CD-Rom.

Technique : 386 DX 25 MHz avec 4 Mo de Ram. Indispensable : Windows, carte 100 % compatible Sound Blaster, carte SVGA, 16 Mo sur le HD. Conseillé : CD-Rom double vitesse.


Leisure Suit Larry 6 (Sierra on Line) PC.
Secret of the Monkey Island 1 & 2 (Lucas Arts Games) PC, Amiga et ST.
ATÉGORIE COMIQUE
Innocent Until Caught (Psygnosis) PC et Amiga.
Y'A-T-IL UN FLIC POUR SAUVER LE JEU VIDÉO OU
Un mégatest réalisé par Stéphane Lavoisard rires... fous rires !)
Indiana Jones & the Fate of Atlantis (Lucas Arts Games) PC et Amiga.
Spécial numéro d'avril

...s jeux les plus loufoques !

Depuis ses origines, le jeu vidéo a très souvent été le support privilégié de jeux humoristiques (rires...), souvent foncièrement débiles (re-rires...), parfois parodiques (re-re-rires...), toujours très originaux (re-re-re-rires...). Les ZAZ, réalisateurs des *Y'a-t-il* un pilote, un flic, quelqu'un, etc. ont aussi leurs équivalents dans l'univers des jeux vidéo. Pour nos plus grandes joies...

Day of the Tentacle (Lucas Arts Games) PC et CD-Rom PC.

Goblins 3 (Coktel Vision) PC.

CATÉGORIE LOUFOQUE

Sam & Max Hit the Road (Lucas Arts Games) PC et CD-Rom PC.



Incredible Toons (Dynamix) PC.

Space Quest 5 Next Mutation (Dynamix) PC.

Cannon Fodder (Virgin Games) Amiga et PC.

CATÉGORIE PARODIQUE

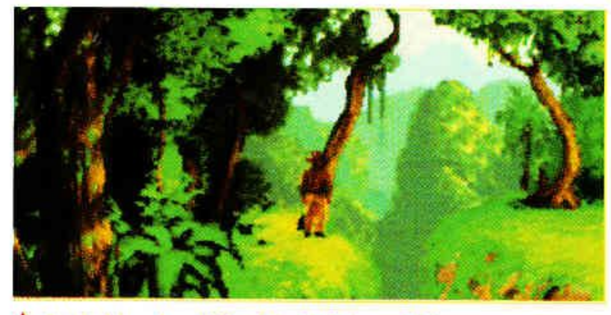
Au programme de ce méga-test, on distingue trois catégories de jeux drôles... Les jeux comiques, ceux qui font sourires ou rires ; les jeux loufoques, ceux qui vous font hurler de rire pour peu que vous ne soyez ni croque-mort, ni avocat, ni Jordy (bref, pour peu que vous ayez un brin d'intelligence) ; et enfin les jeux parodiques, ceux qui mettent en boîte comme tel ou tel sujet souvent emprunté au cinéma ou à l'actualité foisonnante qui nous entoure.

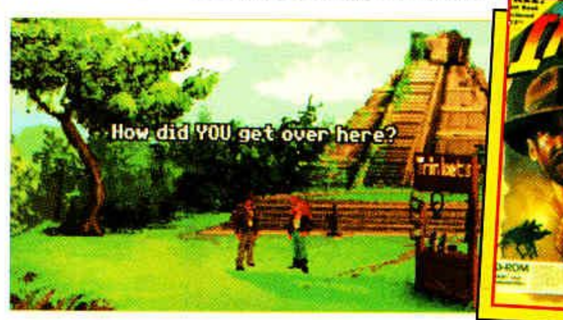
LES JEUX C

Pas encore question d'être plié en deux. Les jeux qui suivent sont comiques : il vous feront rires et sourires... pas plus... pas moins...



Quand on s'appelle Lucas Arts, on a beaucoup moins de mal à capter l'humour d'Indiana Jones que n'importe quelle autre compagnie. Il est donc normal qu'**Indiana Jones & the Fate of Atlantis**, le quatrième épisode des aventures du célèbre héros, soit encore plus drôle que les précédentes adaptations. L'humour est omniprésent, tout d'abord au travers des dialogues. Dans cette aventure, Indy se retrouve affublé d'une psy foldingue qui croit en tout ou presque. Indy étant plutôt rationnel, les discussions entre les deux personnages valent largement le détour. Enfin, les situations sont régulièrement cocasses. Par exemple, au début du jeu, Indy se trouve avec Sophia à l'orée d'une jungle et il lui faudra beaucoup d'astuce pour la traverser et franchir la crevasse qui l'empêche de continuer. Il faut voir la tête d'Indy qui, après bien des efforts, se retrouve de l'autre côté du canyon, devant Sophia, qui lui indique simplement le chemin d'un raccourci tout simple à trouver…





▲ *Après bien des difficultés, Indy franchit la crevasse pour se retrouver face à face avec Sophia, l'air plutôt étonné !*

Oldies but goodies...

Ils ne sont plus toujours disponibles mais on les trouve dans les compilations et en fouillant bien dans les petites annonces. Voici en vrac les jeux loufoques qui valent le détour…

● **Chuck Rock 1 & 2** de Core Design, pour Amiga et ST, sont plutôt gentils. Il est vrai que le héros du premier épisode, qui tue les ennemis à coups de bides, et son fils, héros du second épisode, sont comiques. Les situations sont aussi peu banales (c'est le seul jeu, sans trop m'avancer, où on doit éviter de mourir écrasé par les besoins, tout à fait naturel au demeurant, d'un dinosaure).

● **Eternam** d'Infogrames est un jeu d'aventure sur PC qui comporte pas mal d'humour, avec des personnages plutôt fous et des scènes de dessin animé particulièrement loufoques. Et en plus, c'est un excellent jeu !

● **Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist** est un jeu d'Al Lowe, l'auteur des Larry. Mise en boîte des westerns, le jeu, , n'est tout de même pas aussi fun que les Larry. Cependant, les fans de Sierra l'apprécieront sans aucun doute, sur PC.

● **Gobliins 1 & 2** de Coktel Vision sont deux jeux d'aventure et de réflexion fous. Les personnages ridicules et les actions souvent illogiques donnent naissance à un véritable humour Gobliins, qui trouve son apogée dans le troisième volet. Disponible sur PC.

● **Maniac Mansion** de la Lucas Arts Games était peut-être laid, mais ce jeu pour C64 et PC fut l'un des plus drôles de sa génération. On y jouait le rôle de trois gamins qui explorent la demeure d'un savant fou, dont la maison est envahie de tentacules intelligentes venues de l'espace. Un grand classique qui est inclu dans son intégralité dans Day of the Tentacle.

● **Monty Python Flying Circus** de Virgin Games était un jeu réalisé par Core Design et reprenant Grumby, le personnage qui apparaissait dans les animations de Gilliam (Terry de son prénom). Le jeu comprenait de nombreux gags. Ainsi, au bout de cinq minutes, le jeu s'arrêtait et affichait « game over ». S'ensuivait alors tout un débat sur le responsable des « game over », qui était en grève et qui venait d'être viré. Bref, après deux minutes de délire, le jeu reprenait… Mais le plus drôle était incontestablement la documentation du jeu en faux suédois. Pour les fans !

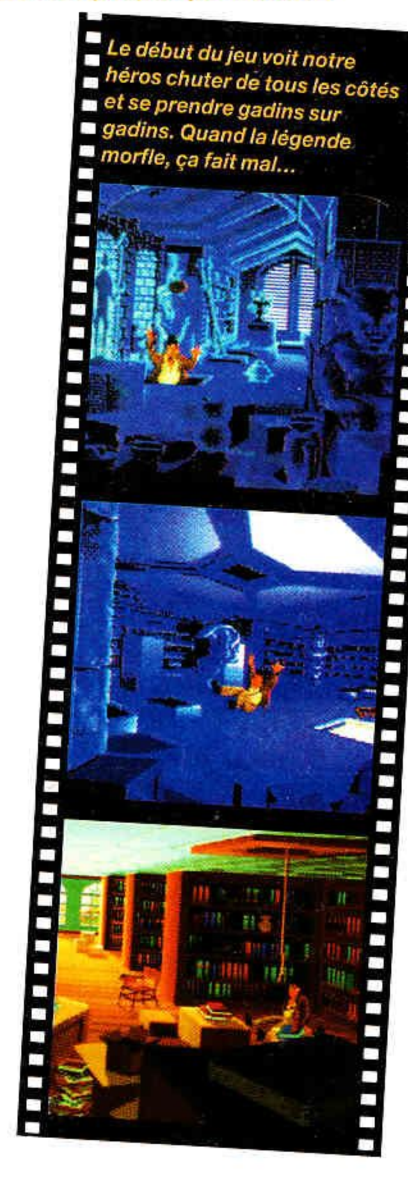
● **Rex Nebular** de Microprose fut le premier jeu d'aventure de la compagnie. Un aventurier de l'espace tombe sur une planète où les femmes dominent l'homme et le pourchassent… De l'humour un poil coquin (si j'ose dire où toutes les situations sont plus douteuses les unes que les autres. Disponible sur PC.

● **Wacky Games** de Tsunami est sorti très peu de temps sur PC. La compagnie l'a retiré des ventes rapidement. En tant que jeu, c'était effectivement plutôt mauvais, mais avouons que la parodie était réussie. On se souviendra de Rambi Versu Bambo, un shoot'em up où un petit daim flinguait de méchants chasseurs !

● **Wiz Kid** d'Ocean est la suite du moins drôle Wizball. Un jeu très anglais, bourré d'humour et d'événements loufoques et hallucinés. Vous aurez tout de même à échapper à l'inondation des WC en vous envolant avec un préservatif… Du jamais vu sur Amiga et ST.

● **Zak McKraken & the Alien Mindbender** fut l'un des premiers jeux d'aventure de Lucas Arts Games pour PC. Une histoire loufoque et débile dans laquelle vous empêchez des extraterrestres plutôt stupides d'envahir la Terre. Un grand jeu à mourir de rire.

Le début du jeu voit notre héros chuter de tous les côtés et se prendre gadins sur gadins. Quand la légende morfle, ça fait mal…



COMIQUES



▲ *Il n'y a pas que Didier qui se promène en tutu...*

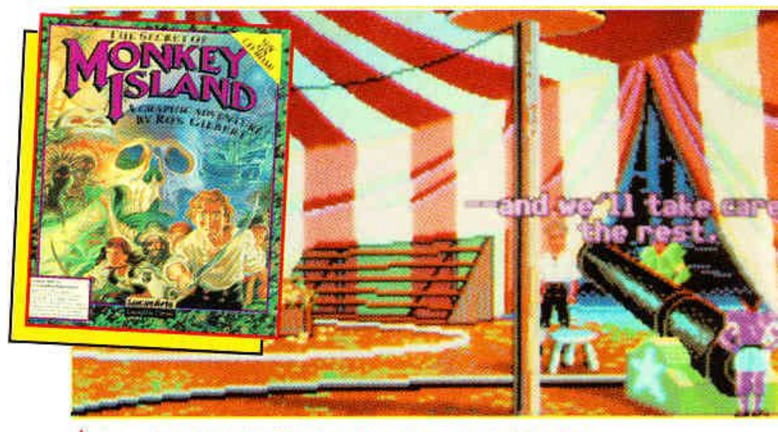
Secret of Monkey Island 1 & 2 est un monument du genre, et encore une production Lucas Arts. Dans le premier volet, vous êtes un pirate qui met fin aux jours de Le Chuck, un terrible corsaire fantôme. L'humour est omniprésent, avec des combats d'insultes pour se débarrasser des ennemis, un vendeur de navires usagés particulièrement collant, des distributeurs de grog de-ci de-là, et j'en passe ! Dans la suite, vous retombez sur le fantôme de Le Chuck dans une aventure encore plus drôle. Au programme, des rites vaudous ridicules, vos parents qui ressuscitent pour danser sous vos yeux sur une chanson stupide, un concours de crachats (aux sons très réussis), un cuisinier qui vous poursuit alors que vous êtes en robe de soirée et des gags à répétition, comme le retour du vendeur fou, cette fois spécialisé dans la vente de cercueils usagés, ou de Le Chuck qui n'arrive pas à prononcer correctement votre nom. Bref, des jeux comme on aimerait en voir plus souvent. ■



▲ *Dans Monkey 2, mieux vaut ne pas trop jouer les Indiana Jones !*



Vos parents ont beau être mal en point, ils dansent bien.



▲ *Les situations de Monkey 1 sont souvent ridicules.*



▲ *Dans le port du vendeur de bateau de Monkey 1, on trouve un distributeur*



▲ *Un concours d'expectoration bruyant et répugnant...*



▲ *Le blé ou votre foie... Ça rappelle presque le « Sens de la vie » des Monty Python, sauf qu'ici c'est le fisc qui vous en veut !*

La base même d'**Innocent Until Caught** est déjà drôle. Vous êtes un aventurier des étoiles. En vous posant dans un astroport lointain, des individus peu sympathiques vous tombent sur le dos. Pas de chance, ce sont des agents du Fisc (OK, ce n'est pas si marrant quelques semaines seulement après nos déclarations d'impôts...) qui vous font une offre : soit vous payez votre dû, soit ils se remboursent en prélevant plusieurs de vos organes (dont certains, disons-le... vitaux). Et c'est parti alors pour un jeu d'aventure dans la lignée des Lucas, avec une interface de jeu des plus réussies. On apprécie les animations qui ponctuent le jeu et l'humour omniprésent aussi bien dans les situations que les dialogues... Vous prendrez aussi dans la foulée un malin plaisir à exploser le ballon d'une gamine devant un zoo (osez dire que ça ne vous a jamais tenté ?). Nous passerons sur les scènes qui se déroulent dans une maison close... elles valent le détour ! ■

LES JEUX LO

Cette fois-ci, vous n'allez pas vous en remettre. Grotesques, débiles et ridicules, les actions et les personnages de ces jeux vont vous mettre dans tous vos états !

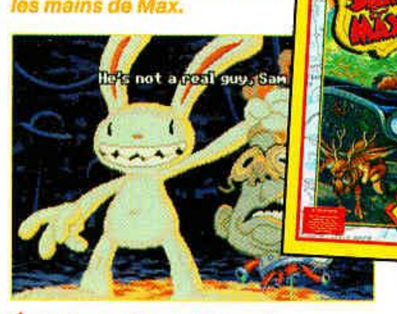
Hitchicker's Guide to the Galaxy Bureaucracy

Edité par Infocom, ces deux jeux d'aventure textuels sont sans doute les plus drôles jamais édités. Et ce, pour une bonne raison, puisque leur auteur ne fut autre que l'excellent, que dis-je, le divin Douglas Adams, un écrivain anglais très connu pour sa trilogie en cinq volumes du *Guide du routard galactique*, le livre le plus drôle de l'Histoire. Le premier jeu reprenait le premier bouquin de la trilogie, le second était une création originale où vous jouiez le rôle d'un personnage en prise à toute la bureaucratie propre à notre civilisation. Ayant déménagé depuis peu, vous avez la mauvaise surprise de voir votre avis de retrait de carte de crédit arriver à votre ancienne adresse. Le but du jeu est de réussir à expliquer ceci à votre banquier... ce qui vous emmènera jusqu'en Zalagazanie. Pour les amateurs d'humour anglais, voilà deux jeux indispensables !

Dans la lignée de Day of the Tentacle, **Sam & Max Hit the Road** est le plus récent jeu d'aventure de Lucas Arts Games, toujours pour PC. Une version CD-Rom PC entièrement en français doit sortir début juin. Sam & Max, c'est tout d'abord tout le talent du dessinateur Steve Purcell, auteur de la bande dessinée du même nom, très connue aux États-Unis. Loufoque est un mot faible pour décrire Sam & Max. Les deux héros, Sam le chien et Max la peste de lapin, sont carrément insupportables. Ils n'arrêtent pas de s'envoyer des vannes, de se chamailler et de se frapper. Ils enquêtent sur la disparition d'un yéti et d'une femme girafe dans un cirque. À partir de là, tout devient fou... enfin... continue à l'être. Un agent secret déguisé en chat avale votre ordre de mission, une pelote de laine de trente mètres de diamètre, un jeu d'arcade fantastique où vous écrasez des rats à coups de marteau (avec les cris à mourir de rire des pauvres bêtes), un golf plutôt débile avec des crocodiles et j'en oublie. Les décors sont grotesques, les discussions des héros sont de véritables morceaux d'anthologie de « non-sense » et les situations sont gravement loufoques. Ainsi, Sam doit provoquer un court-circuit à un moment crucial du jeu. Le seul moyen qu'il trouve est de saisir Max le lapin, de le plonger dans l'eau et de l'éjecter dans les fusibles... Vous imaginez la scène. Véritable dessin animé interactif à l'humour dévastateur, Sam & Max est encore plus délirant que Day of the Tentacle. ■



▲ *Le pauvre chaton va passer un sale quart d'heure entre les mains de Max.*

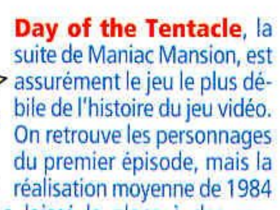


▲ *L'air stupide de Max est irrésistible, vous ne trouvez pas ?*



▲ *Un grand moment comique : le jeu Wak-A-Rat où vous devez écraser des rats avec un marteau. Leurs hurlements vous feront hurler... de rire.*

Day of the Tentacle, la suite de Maniac Mansion, est assurément le jeu le plus débile de l'histoire du jeu vidéo. On retrouve les personnages du premier épisode, mais la réalisation moyenne de 1984 a laissé la place à des graphismes somptueux en VGA 256 couleurs. Mais surtout, avec une qualité d'action qui est digne des dessins animés. Le scénario ? La tentacule violette est devenue folle et veut dominer le monde. Pour l'empêcher, il faut revenir dans le passé et éviter certains événements. Seulement les Chrono-WC du docteur Fred fonctionnent mal et voilà les trois héros éparpillés dans le temps. L'aventure s'annonce mal !



▲ *Des graphismes somptueux.*



▲ *Délirant à souhait.*

En dehors des graphismes qui, en eux-mêmes, feraient rigoler jusqu'à nos académiciens, c'est vraiment le scénario débile à souhait. Ainsi, Laverne, prisonnière d'un futur où les tentacules dominent le monde, doit se déguiser en tentacule pour échapper à ces terrifiantes créatures. Ceci n'est possible qu'en faisant modifier par Hoagie le drapeau américain auprès de Georges Washington. Et je passe sur la partie de bowling avec les tentacules ou les armées de tentacules de Violet, la tentacule folle. Tout est foncièrement débile et grotesque à partir de la présentation, qui est sans aucun doute la plus drôle jamais réalisée. Crises de fou rire et même de larmes garantie ! Avec Day of the Tentacle, les abdominaux vont en prendre un coup... ■



▲ *Avec Day of the Tentacle, les abdominaux vont en prendre un coup.*



OUFOQUES

Dans un autre style, voici **Incredible Toons** de Dynamix, un jeu de réflexion vraiment loufoque de par ses personnages. Al le chat et Sid la souris ne sont pas amis… étonnant, non ? Le but de chaque niveau est d'accomplir la mauvaise action de l'un, ou de l'autre, en s'aidant de divers objets grotesques comme Bik le dragon, Eunice l'éléphant, Hildegard la poule ou le ratapult qui est une catapulte actionnée par un rat… Les objets, tout comme Sim & Al, bénéficient d'animations dignes des meilleurs dessins animés. Un effet accentué par les sons qui semblent sortir tout droit des meilleurs Tex Avery. ■

▲ *Sid dévore un poisson pendant que Al déguste du fromage…*

▲ *Le but de ce niveau est d'écraser Sid à l'aide de la ratapulte du bas*



Cocorico ! Les Français savent aussi faire des choses délirantes. Ainsi, **Gobliins 3** de Coktel Vision, dans la lignée des deux premiers épisodes, est un véritable dessin animé burlesque. Le héros grotesque et ses mimiques en feront hurler de rire plus d'un. Jeu d'aventure et de réflexion, Gobliins 3 vous entraînera dans une folle aventure, ponctuée de scènes animées très drôles. Ainsi, la chute du Gobliins au début du jeu, le moment où il tombe amoureux et sa transformation en loup-garou sont de grands moments du jeu vidéo. À ne pas manquer ! ■

▲ *Même les Goblins tombent amoureux…*

▲ *Une chute vertigineuse attend notre Goblins adoré.*



Les Lemmings

Avec les Lemmings, DMA Design, les créateurs, et Psygnosis, l'éditeur, ont frappé un grand coup dans le monde du jeu vidéo. Tout d'abord, ils ont instauré un nouveau classique, une chose extrêmement rare dans notre milieu. Ensuite, les Lemmings, dont ce sera très bientôt l'anniversaire, sont des personnages particulièrement stupides, et il est rare de faire un hit avec des persos aussi grotesques. Mais la sauce à prise et les cris débiles des Lemmings nous ont tous, il est vrai, fait hurler de rire. Du coup, les petits rongeurs sont devenus des stars ! Nés sur Amiga, ils ont rapidement débarqué sur ST, puis PC, NES, Game Boy, Lynx, Mega Drive, Super Nintendo et 3DO… Un succès international qui fut rapidement suivi par Lemmings 2, encore plus fou, qui fit également la joie des joueurs sur Amiga, PC, ST et Super Nintendo. Sans oublier Oh no ! More Lemmings et Christmast Lemmings, des data-disks… Aujourd'hui, les compilations des meilleures aventures des Lemmings se préparent et Lemmings 3 est annoncé pour cette année. Décidément, ces sales petites bêtes n'ont pas fini de nous amuser.



Le revendeur le plus louf

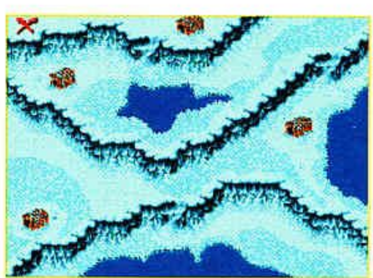
La palme d'or de la publicité la plus loufoque revient à Ultima, pour une page passée il y a deux mois et où les noms des jeux sont régulièrement mals orthographiés. Un vrai casse-tête pour reconnaître les vrais noms. Nous nous y sommes attaqués.
Bonjour : mon préféré… il s'agit du concert de Bon Jovi pour le CD-I de Philips.
Brian Adam : à ne pas confondre avec Brian Adamms.
Cahos Engine : pour un peu, ce serait Cahor Engine !
Civil Devil : le démon civil, qui n'a rien à voir avec Littil Divil de Gremlin.
Demons Gates : le mauvais Daemonsgate de Gametek.
Dungean Hark : plus connu sous le nom de Dungeon Hack.
Gabriel Night : et non, ce ne sont pas les nuits de Gabriel mais le Chevalier Gabriel, soit Gabriel Knight.
Journey non project : excellent non ? Journeyman Project existe bien, pourtant.
Lord of Lore : à ne pas confondre avec Lands of Lore.
Mad Dog and McNee : Mad Dog McCree se retrouve deux ? Étonnant, non ?
Mad Dog Mac Nee : cette fois-ci, il est seul.
Policequart IV : une simulation de course de voitures de police ? Pas du tout, il s'agit de Police Quest IV.
Ryder Cry : le motard en larmes ? Pas du tout, Ryder Cup, le jeu de golf d'Ocean.
Star Treck Judgement : comme si c'était le premier jeu Star Trek et qu'on ne savait toujours pas comment l'écrire.
Strickecommander : peut-être une simulation de bowling ?
Leisure Swit Larry 6 : et pourquoi pas Leisure Pull Larry 6 ou Pleasure Sweet Home…
Ocean bebouwy : très drôle. Il s'agit de Ocean Below.
Star Treck Y : moi j'en étais resté au 6 !
Stella 7 : un jeu dans lequel on tire sur des bières.
Top Guns : cette fois-ci, ils sont plusieurs ?
Trool : un croisement de Troll et de Zool.
Wing Commander Z : peut-être la suite de Star Treck Y.

LES JEUX PA

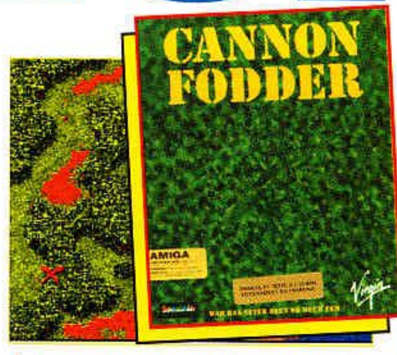
Le cinéma, la guerre, la science-fiction et l'héroïc fantasy n'arrêtent pas de souffrir dans de très nombreux jeux vidéos. Voici quatre joyaux qui se moquent absolument de tout, sans tabou aucun...



Quand Sensible Software, une équipe déjà responsable du délirant Wiz Kid, s'attaque à la guerre, cela donne **Cannon Fodder**, un jeu édité par Virgin Games et qui a eu le droit à une presse particulièrement vigoureuse en Angleterre. Le slogan du jeu, « jamais la guerre n'a été aussi drôle », a en effet très déplu aux anciens combattants anglais. Ils ont d'ailleurs réussi à le faire retirer de la publicité. N'empêche que le jeu débute sur un clip très funk des acteurs du jeu en habits militaires, avec des noms et des looks grotesques, et une chanson « War has never been so much fun ! » particulièrement réussie. Le but du jeu est de commander une escouade de valeureux guerriers et d'éliminer tous les ennemis en détruisant leurs bâtiments. Graphiquement, les petits bonshommes sont déjà très drôles, ce qui l'est encore plus, c'est leur stupidité. Si vous ne les enlevez pas du chemin d'un tank ennemi, n'espérez pas qu'ils bougent d'eux-mêmes... ils se laisseront écraser (de vrais militaires, quoi !). Les ennemis touchés hurlent de douleur dans une mare de sang, sautent sur des grenades, tombent quand ils marchent sur la glace et j'en passe. Les gags sont innombrables et le jeu, qui plus est particulièrement prenant, n'est qu'une vaste rigolade. Un grand moment de folie, disponible sur Amiga et bientôt sur PC. ■



▲ La guerre sous la neige ça réchauffe.



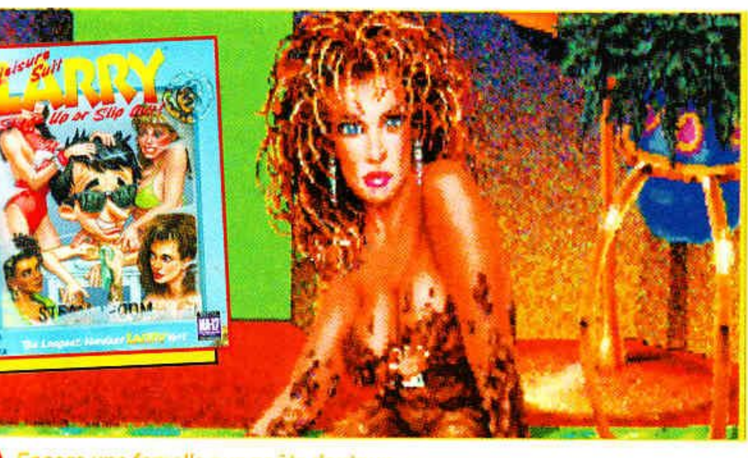
▲ Les gags sont innombrables et le jeu une vaste rigolade.

Leisure Suit Larry 6, les plus récentes aventures de l'incontournable Larry Laffer, frappent à nouveau par leur côté ridicule. Larry, participe involontairement à un « Tournez Manège » ringard (c'est un pléonasme !) et gagne une semaine de rêve (???) dans une station balnéaire très beauf ! L'occasion pour notre idôle des femmes de mettre à jour tous ses talents de dragueur. Seulement, comme d'habitude, les apparences sont trompeuses et le pauvre Larry va passer une semaine infernale. La façon ridicule qu'il a de se déplacer, comme surtout ses déceptions amoureuses, ne font qu'accroître le côté grotesque du personnage. Il tombera en effet entre les mains d'une nympho branchée cuir, d'un travesti et bien d'autres encore... Fou rire garanti sur PC ! ■



▲ Cette nympho arrache carrément tous les vêtements de Larry.

▲ Surprise ! Larry n'a pas à faire à qui il pensait !



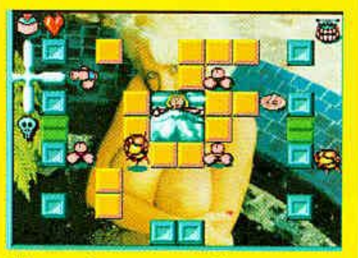
▲ Encore une femelle aux goûts douteux...



▲ Larry se retrouve toujours face à des hommes au physique plus avantageux que le sien.

Bomb'X : pas rodie, pas chère...

Bomb'X est un jeu qui parodie l'excellent Super Bomberman. Quatre personnages qui ressemblent étrangement à des... comment dire... enfin vous voyez bien sur les photos, non ? Si ! Merci ! Donc, les quatre trucs doivent ramasser des bonus et accumuler de l'énergie pour profiter en premier de la pauvre fille, nue qui plus est, qui traîne au beau milieu de l'écran. Seuls les deux premiers participeront à la phase finale. Il vaut mieux donc ramper vite jusqu'aux bonus et ne pas hésiter à tirer votre liquide énergétique (sic !) sur les autres pour les affaiblir. Dans la seconde phase, c'est une course au bonus pour déshabiller la fille et l'emmener au septième ciel. Bomb'X est un jeu qui ne se prend pas au sérieux, mais qui reste au demeurant particulièrement drôle et très prenant. Il est disponible pour Amiga, PC, ST et Macintosh. De plus, il est distribué d'une façon relativement nouvelle puisqu'on le trouve à l'intérieur de magazines, nommés respectivement Sexy Amiga, Sexy PC, Sexy ST et Sexy Macintosh. En vente actuellement, ils ne coûtent que 69 francs. Un prix très compétitif pour une franche bidonnade, non ?



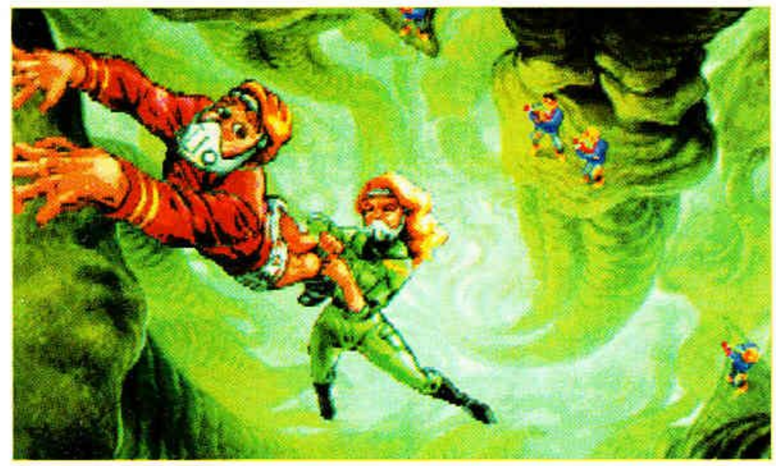


RODIQUES

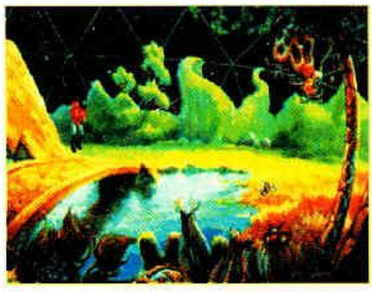
Le dernier né de la série des Space Quest se nomme **Space Quest : Next Mutation**, et il est disponible sur PC. Le titre fait bien sûr référence à la série Star Trek Next Generation, et c'est donc principalement ce type de série télévisée qui s'en prend plein la tête. Roger Wilco devient capitaine de vaisseau (en l'occurrence d'un vaisseau éboueur) et se retrouve confronté à un capitaine Quirk (Kirk ?) stupide et, qui plus est, traître puisqu'il est allié aux Pukoïds, de méchants aliens. Au programme, une Terminatrice, Obin Wan Kenobi et Dark Vador qui se battent dans les couloirs ; une téléportation ratée qui vous transforme en mouche et un Spitter Alien sorti tout droit du film, mais gentil (le pauvre souffre d'une acidité gastrique que vous devrez soigner). Graaave, quoi ! ■



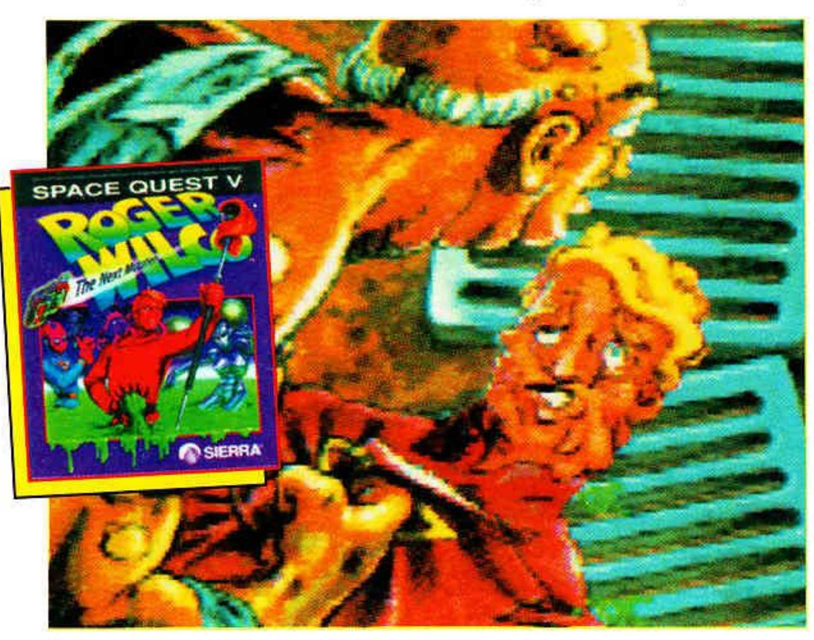
▲ *Une bataille spatiale contre le capitaine Quirk.*



▲ *Une grande scène d'action où vous vous retrouvez en slip.*



▲ *Vous voilà mi-homme mi-mouche.*



▲ *Les méchants gluants sont vraiment laids.*

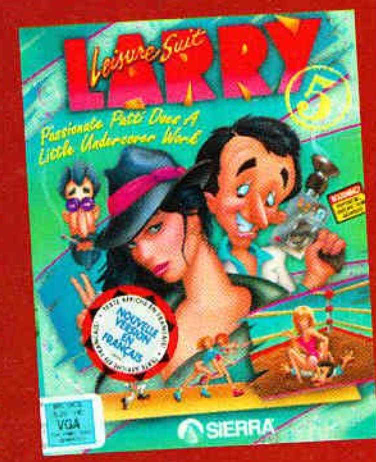
Larry Laffer

Larry Laffer est un phénomène. C'est une star aux États-Unis et de nombreuses compagnies ont retrouvé un jeu de la série sur les PC de leurs employés. Il a la quarantaine passé, il est chauve, il porte quasiment toujours un costume blanc de mauvais goût et, comme femme, il n'a connu que sa mère. Dans le premier épisode, si bien nommé Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards, notre héros décide de partir à la découverte de l'amour, ce qui l'entraîne dans une ville digne de Las Vegas. Le but du jeu est simple : draguer trois bombes ! Deux scènes mémorables ! Larry demande discrètement des préservatifs à un épicier et doit répondre à trente-six questions sur la taille, la forme, le goût, etc. Une fois ses désirs exprimés, le vendeur répète tout haut vos paroles et tous les clients se tournent vers vous en hurlant : « Quel pervers ! » L'autre scène est une parodie de la scène de La Fièvre du samedi soir. Travolta ridiculisé par Larry Laffer, c'est presque hallucinant.

Dans Leisure Suit Larry Goes Looking for Love in Several Wrong Places, notre célibataire est plongé dans une histoire d'espionnage à la James Bond... Il finit sur une île où il doit libérer une jeune vierge des griffes d'un maniaque qui veut détruire la Terre.

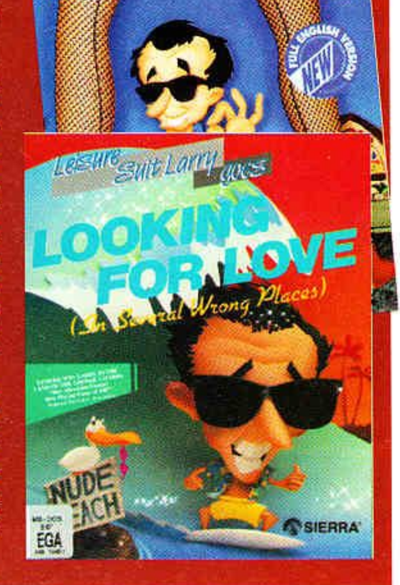
Dans Leisure Suit Larry Meet Passionate Patti and her Pulsating Pectorals, notre ami Larry est toujours sur l'île du deuxième épisode, avec la fille du roi. Hélas ! Cette dernière préfère plutôt les femmes : il perd le même jour l'amour de sa vie et son boulot. Dans l'île, devenue un complexe balnéaire, notre héros doit retrouver le moral avec la belle Passionate Patti.

Leisure Suit Larry 4 : the Missing floppy est un tournant pour Larry : il devient amnésique ! On ne saura jamais pourquoi, puisque le jeu n'existe pas. Les programmeurs sont passés au numéro cinq !



Leisure Suit Larry 5 : Passionate Patti Does a Little Undercover Work voit les retrouvaillles de Larry et de Patti, juste à la fin du jeu. Le joueur dirige les deux personnages alternativement, dans une lutte contre la mafia du film porno. Délirant à souhait !

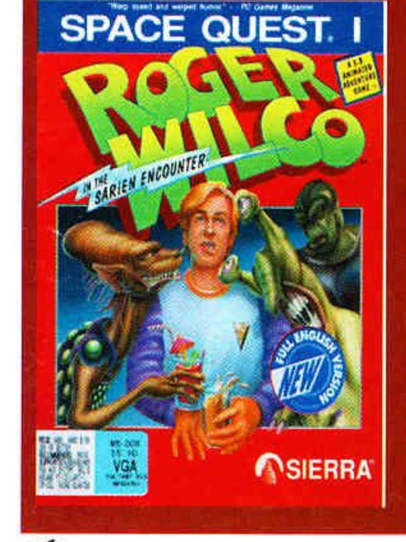
Notez que Leisure Suit Larry 6 : Shape up or Slip out, disponible depuis peu sur PC en français, est sans aucun doute le meilleur de la série. Sierra envisage la sortie en mai d'une compilation CD-Rom de tous les Larry. À ne manquer sous aucun prétexte !



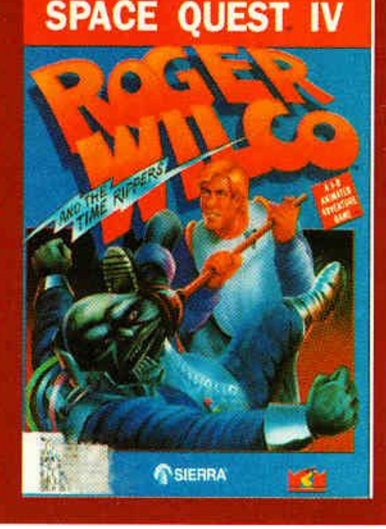
Roger Wilco

Tout comme Larry Laffer, Roger Wilco, héros de la saga des Space Quest, est un anti-héros. Critique de tous les films et séries de science-fiction, Space Quest est une œuvre incontournable du jeu vidéo comique. Le héros débute dans Space Quest I : Sarien Encounter comme balayeur à bord d'un vaisseau chargé de sauver l'humanité des griffes des Sariens, des méchants très méchants dirigés par Vohaul, le très méchant méchant. Hélas ! Le vaisseau est attaqué. Roger est le seul survivant et il doit retrouver l'arme ultime, dérobée par les Sariens, pour sauver à lui tout seul l'humanité. Star Wars est visé : on retrouve une planète désertique avec un bar délirant, des robots loufoques qui font penser à R2D2 et Z6PO...

Dans Space Quest II : Vohaul's Revenge, Roger est capturé par les Sariens et découvre que Vohaul est toujours vivant. Ce dernier décide de l'emprisonner avant de mettre au point son plan pour devenir le maître absolu de la Galaxie. Roger doit le tuer à nouveau, au cours d'un épisode dans la lignée du Retour du Jedi. Space Quest III : Pirates of Pestulon narre les aventures de Roger contre un Terminator invisible particulièrement violent... Enfin, Space Quest IV : Roger Wilco & the Time Rippers est une pagaille monstre où Roger, poursuivit par la police des Suites, se retrouve tour à tour dans les épisode 8, 12, 16, 1 puis enfin 4 de Space Quest. Son but est donc de retourner dans le bon épisode pour finir son aventure. À noter la référence à Space Quest 1, puisqu'on repasse dans les décors EGA 16 couleurs avec le personnage en VGA 256 couleurs, ce qui étonne la population du coin ! Space Quest 5 est actuellement disponible en français, mais une nouvelle aventure attend Roger Wilco pour la fin de l'année... pour notre plus grand plaisir !







Le simulateur le plus fou : Stunt Island

Stunt Island de Disney Software, édité par Infogrames, était un simulateur de cascades qui permettait de construire des cascades, de les réaliser, de les filmer et de monter son propre film. Programme passionnant et très complet, il permettait également de faire des choses particulièrement loufoques, comme de faire voler la Tour Eiffel (je ne vous parle pas de l'aérodynamique...) ou le Golden Gate Bridge. Du côté des cascades, n'oublions pas cette mission incroyable où l'on jouait le rôle d'une poule volante devant pondre un œuf sur une voiture de police afin de la faire déraper. Bonjour le délire !

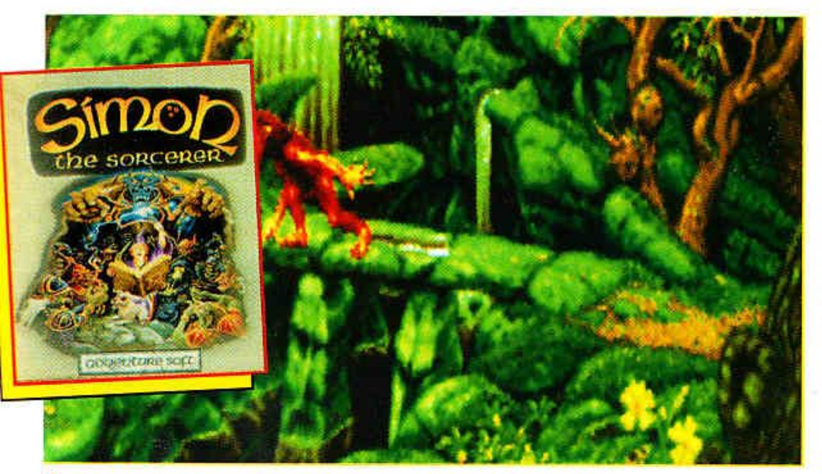


Ce pont s'apprête à décoller, grâce à Stunt Island !

Chez Adventuresoft, ce sont des vieux routards du jeu d'aventure. Ils ont participé à l'écriture de plusieurs jeux avec Scott Adams (le vétéran du genre), et ils sont à la base de plusieurs classiques du genre. Du coup, pour leur dernier jeu, **Simon the Sorcerer**, ils ont craqué et nous ont pondu une parodie des jeux d'aventure d'héroïc fantasy. Et rien ne manque : nains, dragons, trésors, passages secrets et même le héros, apprenti sorcier. Les dialogues sont souvent rigolos à souhait, tout comme les animations. Il faut voir Simon goûter la soupe du lézard au moins une fois dans sa vie. Les gags sont nombreux, comme quand Simon retire son chapeau et que l'on découvre qu'il a un walkman sur la tête, ou encore le stupide mot de passe des nains (bière, c'estun peu comme si vous demandiez à Didier ce qu'il veut boire) et leur bêtise. Ils ne laissent en effet entrer que des nains dans la mine, alors il vous suffit de vous déguiser en nain avec une fausse barbe, et malgré vos trente centimètres supplémentaires, ils vous laissent passer. Disponible sur Amiga et PC en français, voilà un jeu bien amusant. ■



▲ *Les nains de Simon sont d'une stupidité à toute épreuve.*



▲ *Tous les classiques de l'héroïc fantasy sont ridiculisés... Ici le troll qui garde son pont.*



▲ *Simon et son walkman sont devant un vendeur étrange... Ce jeu vous réserve bien des surprises... hilarantes !*

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

JEUX PC

1942 PACIFIC AIR WAR	399
ACES OVER EUROPE	279
AIR FORCE COMMANDER	319
ARENA	349
AWARD WINNERS 2	299
BATTLE ISLE 2	349
BATTLE OF TIMES	259
BENEATH A STEEL SKY	329
BREACH 3	349
CANON FODDER	309
CARLOS	269
CESAR PALACE	239
CIVILISATION WINDOWS	279
COMBAT CLASSICS 2	209
CYBER RACE	319
DANGEROUS STREETS	299
DARKMERE	NC
DELTA 5	349
DETROIT	349
DIGGERS	299
DOGFIGHT	229
DRACULA	279
DREAMLANDS	209
DUNGEON HACK	299
DUNGEON MASTER 2	339
ELITE 2	269
EVASIVE ACTION	299
EYE OF BEHOLDER 3	299
EXCELLENT GAMES	299
F14 FLEET COMMANDER	359
FIELDS OF GLORY	279
FANTAZY EMPIRE	279
FAT MAN	169
FIRE AND ICE	219
FLASHBACK	219
FLIGHT SIM 5 VF	329
GREAT NAVAL BATTLE 2	NC
SCEN FS5 NEW YORK	199
SCEN FS5 PARIS	199
SCEN FS5 SAN FRANCISCO	199
SCEN FS5 WASHINGTON	259
FLIGHT SIM TOOLKIT	399
FOX COLLECTION 3	279
FUN RADIO 4	309
FURY OF THE FURIES	229
GABRIEL KNIGHT VF	249
GENESIA	219
GOAL	239
GOBBLINS 3	219
GREAT NAVAL BATT. 2	NC
GRANDEST FLEET	399
HEIMDALL 2	NC
IN EXTREMIS	239
INCA 2	259
INDY CAR	269
INNOCENT	289
JACK THE RIPPER	NC
JURASSIC PARK	229
KYRANDIA 2	299
LANDS OF LORE	279
LAMBORGHINI	NC
LEISURE SUIT LARRY6	269
LITIL DIVIL	259
LORDS OF POWER	359
MASTER OF ORION	289
MIGHT AND MAGIC5 VF	279
MORTAL KOMBAT	219
NFL PRO LEAGUE	349
NHL HOCKEY	279
NORD ET SUD	339
OSCAR	219
PACIFIC STRIKE	329
PINBALL SPEC. EDIT.	NC
PIRATES	129
PIRATES GOLD	269
POLICE QUEST4	269
PREMIER MANAGER 2	239
PRIVATER + SAP	339
PRIVATER DATA 2	139
QUEST FOR GLORY4	269
RALLY GT	289
RED CRYSTAL	NC
RISE OF THE ROBOTS	NC
ROBIN HOOD	159
ROBINSON REQUIEM	NC
SABRE TEAM	NC
SAM & MAX VF	309
SEAWOLF	349
SHADOW CASTER	259
SIM CITY 2000 VF	NC
SIMON THE SORCERER	319
SPACE LEGENDS	239
STARLORD	319
STAR TREK 2	339
STREETFIGHTER 2	139
STRIKE COMMANDER	279
STRONGHOLD VF	259
SUBWARS 2050	259
SUPER SKI 3	299
SURF NINJAS	299
SYNDICATE	279
SYNDICATE DATA DISK	139
TERMINATOR RAMPAGE	279
THEATRE OF DEATH	NC
THE SETTLERS V.F	349
TFX	299
ULTIMA 8	349
WHALE S VOYAGE	279
U.F.O	399
UNNECESSARY ROUGHNESS	359
WING COMMANDER ACADEMY	229
WING COMM.2 +DATA 1&2	179
WINTER OLYMPICS	239
X WING	309
X WING + DATA 1+2	669

REF.	PAR 10	PAR 20	PAR 50
3" 1/2DF HD Préformatées DOS (PC)	69 F	130 F	300 F
3" 1/2 DF DD Pour ST, AG & PC	65 F	120 F	275 F

JEUX AG - ST

	ST	AG
A 1869		259
ALFRED CHICKEN		199
ALIEN BREAD 2		219
ASSASSIN SPEC. EDITION		119
AWARDS WINNER 2		259
B17	229	229
BATTLE TOADS		239
BENEATH A STEEL SKY		279
BENEFACTOR		259
BLACK SECT	199	229
BLUE & THE GREY		289
BLUES BROTHERS JUKE BOX		269
BODYBLOWS GALACTIC		189
BODY BLOWS GALACTIC A1200		229
BRIAN THE LION		229
BRUTAL SPORT FOOT	NC	169
BUBBA & STICKS		189
CAMPAIGN 2		239
CANNON FODDER	239	239
CARLOS	239	229
CHAOS ENGINE	179	169
CHAOS ENGINE A1200		189
CIVILISATION	219	229
CIVILISATION A1200		289
COOL SPOT		229
CYBERPUNK		179
DANGEROUS STREETS		249
DARKMERE	NC	259
DEGENERATION		NC
DISPOSABLE HEROES	NC	169
DOGFIGHT	219	219
DRACULA		269
DREAMSLAND	199	219
DUNE 2 VF		229
ELITE 2	239	229
EXCELLENT GAMES		269
F117A	NC	219
FLASHBACK		199
FOX COLLECTION 3	279	279
FUN RADIO 4	269	269
FURY OF THE FURIES	NC	209
GENESIA	219	219
GOAL	209	209
GOBBLINS 3	239	239
GUY ROUX MANAGER		249
HEIMDALL 2		NC
HIRED GUNS		219
HOOK		139
INFERNO		NC
INNOCENT		239
ISHAR 2	209	209
JACK THE RIPPER		NC
JURASSIC PARK		189
JURASSIC PARK A1200		199
KING MAKER	NC	229
KING QUEST6		259
KIT VICIOUS		NC
KRUSTY FUN HOUSE		209
LAMBORGHINI		269
LEGACY OF SORASIL		249
LEGEND OF VALOUR	259	259
LEMMINGS XMAS		99
LORDS OF POWER		309
LOTUS TRILOGY		219
MAGIC CASTLE		259
MAELSTROM		289
MISTER NUTZ		249
MONKEY ISLAND 2		339
MORTAL KOMBAT		219
NORD & SUD		299
OM SUPER FOOT		189
OSCAR		219
PERIHELION		NC
PINBALL SPECIAL EDITION		229
PIRATES	129	129
PREMIER MGR 2		189
PUGGSY		NC
RABBIT ALWAYS RUN		269
RALLY GT		NC
ROBINSON REQUIEM	289	289
RYDER CUP GOLF		199
SECOND SAMURAI		269
SIERRA WORLD CUP 2		NC
SIMON THE SORCERER		299
SIMON THE SORCERER A1200		319
SKIDMARKS		229
SOCCER KID		199
SPACE LEGENDS		259
STAR TREK 25TH ANNIV A1200		299
STREET FIGHTER 2	129	129
SUMMER OLYMPICS		259
SUPER LEAGUE MANAGER		229
SYNDICATE		219
TFX A1200		259
THE PATRICIAN	209	209
THE SETTLERS		289
THEATRE OF DEATH		229
TORNADO		289
TWILIGHT 2000		289
URIDIUM 2		189
WHALES VOYAGE		259
WING COMMANDER A1200		289
WING COMMANDER		239
WINTER OLYPICS		209
WIZ AND LIZ		269
WONDER DOG		189
YO JOE		199
ZOOL2		179

IMPRIMANTES & DIVERS

CANON BJ200	2450
STAR LC100	1490
CARTOUCHE BJ 200	199
RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN DMP 200/......../3160	59
RUBAN STAR LC10 COULEUR	99
RUBAN STAR N&B	59
DRIVER STAR LC10/LC200	249
SUPPORT MONITEUR 14"	139
BOITIER BD 103L 100X3.5"	79
ETIQUETTES 3.5"x100	30

AMIGA CD 32

CONSOLE CD32 +2JEUX	2400
CONSOLE CD32 +4JEUX	2700
JOYPAD	199
SOURIS	199
ALFRED CHICKEN	189
ALIEN BREAD	149
ARABIAN NIGHTS	109
BRUTAL SPORT FOOT	249
BUBBA & STICKS	249
BUBBLE+SQUEAK	259
CAPTIVE 2	239
CASTLE2	249
CHAOS ENGINE	229
CHUCK ROCK	129
DANGEROUS STREET + WING COMMANDER	NC
DEEP CORE	209
DEFENDER OF CROWN	269
DEGENERATION	189
DISPOSABLE HERO	249
FRONTIER ELITE 2	NC
FURY OF THE FURIES	249
GLOBAL EFFECT	249
INFERNO	249
JAGUAR	99
JAMES POND 2	189
JURASSIC PARK	259
K240	219
LABYRINTH OF TIME	169
LEGACY OF SORASIL	219
LITIL DIVIL	249
LOTUS TURBO TRILOGY	229
MEAN ARENAS	NC
MICROCOSM	299
MORPH	189
NIGEL MANSELL	239
OVERKILL- LUNAR C	209
PINBALL FANTASY	209
PIRATES GOLD	199
PREMIER MANAGER	NC
PREMIERE	129
PROJECT X+F 17	209
RYDER CUP GOLF	229
SEEK & DESTROY	189
SENSIBLE SOCCER	169
SLEEPWALKER	219
SUMMER OLYMPICS	NC
SURF NINJAS	249
TFX	NC
ULTIMATE BODY BLOWS	249
URIDIUM 2	229
UTOPIA 2	259
WHALES VOYAGE	219
ZOOL 2	249

CD-ROM

LECTEUR DOUBLE VITESSE	1550
BATTLE ISLE 2	399
BENEATH A STEEL SKY	NC
BLOOD NET	359
CASTLE 2	389
CONSPIRACY, KGB	349
CRITICAL PATH	389
CYBERRACE	349
DARK SUN	309
DEMONS GATE	299
DIGITAL LOVE	NC
DRACULA	349
DRAGON SPHERE	NC
DUNGEON HACK	299
GABRIEL KNIGHT	309
GOBBLINS3	269
EYE OF THE BEHOLDER TRIL.	339
FANTAISIE EMPIRE	289
INCA 2	309
IRON HELIX	249
JACK THE RIPPER	NC
JOURNEY MAN	NC
KINGS TABLE	299
KYRANDIA	339
LABYRINTH OF TIME	279
LANDS OF LORE	NC
LAWNMOVER MAN (COBBAYE)	339
LEISURE SUIT LARRY6	NC
LEMMINGS OH NO	289
LORD OF RINGS	349
NFL PRO LEAGUE	359
MEGA RACE	329
MORPHMAN	NC
POLICE QUEST 4	359
REBEL ASSAULT	339
RETURN OF THE PHANTOM	NC
RETURN TO ZORK	NC
RISE OF THE ROBOTS	NC
SAM & MAX	NC
SHADOW CASTER	NC
SPORT BEST	389
STAR TREK 25TH ANNIVERS.	399
SUBWARS 2050	NC
SUPER STRIKE COMMANDER	319
SYNDICATE	329
TFX	379
THE PATRICIAN	369
ULTIMA 8	489
WINTER OLYMPICS	289
WOLF PACK	NC
WORLD OF XEEN	319

SUPER PROMO

* MICROCOSM CD32 299 CDROM 319
* Carte Full Motion Video FMV CD32 1650
* Souris Compatible CD32 ou Joypad 199
* Pack Amiga 250 (au lieu de 570)
(MultiPaint, Print Studio2, Arena 2000, Bien Débuter A500+/A600)
* Joystick THRUSTMASTER PRO 969
* Manette des Gaz THRUSTMASTER 969
* Pack Pro Audio Spectrum 16 949
Pro Audio 16, Dynausore, Enceintes Zx55

ACTION REPLAY PC

INCROYABLE

- VIES INFINIES AUTOMATIQUES
- GELER, SAUVEGARDER, REPRENDRE LE JEU
- SAISIE D'IMAGES FORMAT PCX
- CHOISIR LES COULEURS, RALENTIR LE JEU
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS: DIR, FORMAT, SAVE
- SCANNER DE VIRUS

* PC & Compatibles 529
Mais Aussi * AG 500/500+/1000 499
* AG 2000 599

CONSULTEZ 2000 RÉFÉRENCES A PRIX CANON ET GAGNEZ UN BON D'ACHAT DE 1000 FRS (JEU QUIZZ) SUR LE 3615 JESSICO

ACCESSOIRES PC

H.P. SOUNDMATE 1	159
JOYPAD QF5	119
JOYSTICK TOPSTAR	259
JOYSTICK COMMANDER	229
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	569
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	809
SOUNDBLASTER 16 ASP MCD	1689
SOURIS PC 3 boutons + tapis	119

DIGITAL VIDEO FMV

FILMS

BLACK RAIN V.O.	179
STAR TREK 6 V.O.	179
TOP GUN V.F.	179
LES NUITS FAUVES V.F.	179
OCTOBRE ROUGE V.O.	NC
PATRIOT GAME V.O.	NC

CONCERTS

BRIAN ADAMS	139
BON JOVI KEEP THE FAITH	149
A. LLOYD VEBBER	139
ERIC CLAPTON	NC
TINA TURNUR RIO 88	NC
STING 10 SUMMONER'S TALES	NC

UTILITAIRES AG - ST

	ST	AG
ANIMATION WORKSHOP		449
BUDGET FAMILLE	199	199
COMPTE CHEQUE	249	249
COPIEUR A2000 SYNC. EXPRESS399		
COPIEUR SYNC. EXPRESS		299
HOME MUSIC KIT		499
HOME OFFICE DELUXE		599
KINDWORDS 3.0		439
MAXIPLAN PLUS 4.0		399
PAINTER 3D		589
AMOS 3D		349
EASY AMOS		429
AMOS PRO 1.1		599
DELUXE PAINT IV V4.0		695
DELUXE MUSIC V2.0		785

UTILITAIRES. PC

ANIMATION WORKSHOP	499
HOROSCOPE CHINOIS WIND	99
BECKER PAGE 4	995
CIEL DOS ou WINDOWS	969
DEMO MAKER	149
QEMM 7.0	1079
LA BIBLE PC + disk	440
LIVRE MULTIMEDIA+CDROM	295
NORTON COMMANDER 3.0	999
NORTON SPEEDCACHE	699
STACKER 3.1 DOS	559
STACKER 3.1	939

ACCESSOIRES AG - ST

MODEM A1200/2000/4000	869
CRAYON OPTIQUE A500/+	299
KONIX SPEEDKING	89
KONIX SPEEDKING AUTO.	99
KONIX NAVIGATOR	109
MANTA RAY	99
QUICKJOY SUPERBOARD	129
QUICKJOY MEGASTAR	219
QUICKJOY TOPSTAR	199
QUICKJOY 6 JETFIGHTER	99
DISK NETTOYAGE 3".5	39
VIDI AMIGA 12RT	1690
VIDI AMIGA 24RT	2790
SOURIS GENIUS	199
CABLE PERITEL	119
DOUBLEUR BUS DISC DUR / MK3159	
ALIMENTATIONA600/500/500+	389
EXTEN. 1MO A500+	399
EXTEN. 1MO A600 + HORL.	499
EXTEN. 512K A500.	249
EXTEN. 512K + HORL A500	299
EXTEN. 1.5 MO + HORL A500	899
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50"	615
INTERFACE MIDI 3+1 AG	199
ETIQUETTES 3.50" LES 100	30
BOITIER JSY100 =100X3.50"	59
MICRO KIT NETTOYAGE	99
BOITIER POSSO 75 DSK	99
BOITIER POSSO 150 DSK	139
TAPIS SOURIS	39

Commandez par :

☎ 93.97.22.00 · MINITEL **3615 JESSICO**

✉ *JESSICO* - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	3 0
		TOTAL	

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 6/04
❑ Je paie à réception au facteur + 35 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB
date d'expiration ....
NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL
FAX : 93.97.07.00 SIGNATURE OBLIGATOIRE

PORT :	
LOGICIEL JEUX	30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
ORDINATEUR	100 F
DOM TOM + ETRANGER	60 F

ETRANGER, PAIEMENT: MANDAT INTERNATIONAL ou CARTE BANCAIRE

Expédition : Collissimo & Recommandé

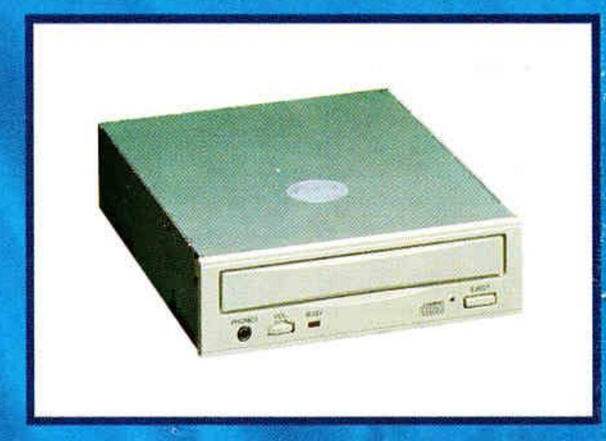
votre ordinateur :
votre téléphone :

Prix Modifiables Sans Préavis, Dans La Limite des Stocks Disponibles

CONCOURS

1er Prix :

un kit multimédia (lecteur Panasonic + 1 carte Sound Blaster 16 + une paire d'enceintes Actives 2x6W + 1 casque-micro + un commutateur de source Audio + 6 titres CD-Rom PC) d'une valeur de 3490 F TTC.



2ème et 3ème Prix :

un lecteur CD-Rom Panasonic CR562B + Interface AT Bus + 3 titres CD-Rom (Microsoft Stravinsky/Return to Zork/Crystal Photo CD Lab), d'une valeur de 1 550 F TTC.

4ème, 5ème et 6ème Prix :

une carte Sound Blaster 16 + une paire d'enceintes Actives 2x6W d'une valeur de 995 F TTC.

LES QUESTIONS :

I - Return to Zork est un jeu de quel éditeur ?
a) Activision
b) Bethesda
c) LucasArts Games

II - Microsoft Stravinsky est un logiciel multimédia sur :
a) l'apprentissage de la musique.
b) les plus grands compositeurs.
c) la vie et l'œuvre de Stravinsky.

III - Panasonic est une compagnie ?
a) anglaise
b) américaine
c) japonaise



Panasonic

Bulletin réponse à découper et renvoyer à *Génération 4*, Concours CD, 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex

NOM : .... Prénom : ....

Adresse : .... Code Postal : ....

Ville : .... Téléphone : ....

Réponses : I a ❑ b ❑ c ❑ II a ❑ b ❑ c ❑ III a ❑ b ❑ c ❑

Quand vous découvrirez le prix de cette configuration, vous serez tout retourné.



Lecteur Panasonic CR562B, carte interface ATBUS et câbles, 3 titres CD (Microsoft Stravinsky, Return to Zork et Crystal Photo CD).(1)

1550 F

Deux fois plus rapide que la génération précédente, le lecteur de CD ROM CR.562.B de Panasonic est un surdoué. Mais un surdoué à un prix pareil, c'est renversant. Surtout quand il est accompagné du CD Microsoft Stravinsky, du logiciel Crystal Photo CD et du CD Return to Zork! Compatible avec la norme MPC niveau 2, le CR.562.B lit les CD ROM (XA), les disques compact audio et les CD photo (chargés sur un tiroir mobile identique à ceux des lecteurs audio). Son interface AT Bus lui permet de se connecter directement sur les cartes sonores les plus performantes. Pour que vous profitiez de toutes les possibilités du lecteur Panasonic CR.562.B, deux autres configurations vous sont proposées:

• Un kit multimédia comprenant : le lecteur Panasonic CR.562B avec carte son Sound Blaster 16, une paire d'enceintes amplifiées 2X6 Watts, un casque-micro, un commutateur de sources et 6 titres CD. Prix: 3 490,00 F.TTC. (2)

• Une carte Sound Blaster 16 bits + une paire d'enceintes amplifiées 2 X 6 Watts; au prix de 995 F.TTC. (3)

Avec ces configurations vous êtes parés pour exploiter à fond toutes les nouveautés multimédia (Jeux, aventures, encyclopédies...) ainsi que toute la gamme des titres CD ROM Microsoft.



Panasonic

BON DE COMMANDE et REGLEMENT PAR CHEQUE

A retourner à POLYMEDIA - BP 141 - 75966 PARIS CEDEX 20 - Tél. (1) 40.31.09.37

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : .... Ville : ....

Société : .... Téléphone : ....

	Choix	Quantité	
Configuration	1	☐	1550 F. TTC
Configuration	2	☐	3490 F. TTC
Configuration	3	☐	995 F. TTC
Frais de port		☐	60 F. TTC

Signature :

Date :

Délais de livraison sur stock : 3 semaines. (Frais de port pour les DOM-TOM et l'étranger : nous consulter).
Offre valable jusqu'au 30 juin 1994 dans la limite des stocks disponibles
Comformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant.

G

Le petit Teignard illustré

Le Teignard n'aime personne, surtout lorsqu'il a l'impression qu'on lui raconte des bobards. La preuve, lors de son dernier passage dans nos locaux, il a oublié son dictionnaire personnel où il interprète plus ou moins librement les termes très souvent employés dans le milieu. À vous de juger !

ATARI dic. Mettre en échec au jeu de Go. 1. *Aussi ponctuel qu'Atari*, se dit de quelque chose ou de quelqu'un qui a un an de retard... 2. *Aussi fort qu'Atari*, se dit d'une compagnie qui ferme un à un ses bureaux européens. 3. *Un marketing atarien*, se dit lorsqu'on lance des nouveaux produits juste après Noël, quand plus personne n'a un rond.

BIT dic. Unité élémentaire d'information ne prenant que deux valeurs distinctes (1 ou 0). 1. *Mégabit*, des tas de bits. 2. *Ce keum joue comme une...* (censuré) 3. *Bitmap*, la carte des bits ?

BUG dic. Erreur dans un programme qui provoque un plantage. *Un bug ?* phrase répétée régulièrement par les éditeurs, qui disent encore ignorer à ce jour la signification du mot. Une fois ledit mot expliqué, ils contestent toujours l'existence d'une telle abomination dans un de leurs programmes.

CD-I dic. Compact Disc interactif. Dans la presse non spécialisée, on emploie CD-I pour parler de tous les produits CD, que ce soit sur PC, Mac, Sega ou 3DO...

CD-ROM dic. Disque Compact à lecture laser, à grande capacité de mémoire. *Jeu CD-Rom*, jeu qui occupe 600 fois plus de place qu'un jeu normal et coûte donc 600 fois plus cher ! Logique, non ?

CINÉMATIQUE dic. Relatif au mouvement. *Un jeu très cinématique*, un jeu où il n'y a rien à faire en dehors de regarder constamment des scènes sur lesquelles on n'intervient quasiment jamais.



Dragon's Lair, un jeu très cinématique et à mourir d'ennui.

COMMERCIAUX dic. Qui fait vendre, est vendeur. *Demandez au commerciaux*, phrase très souvent répétée par les programmeurs de jeux lorsqu'on les interroge sur la sortie de leur jeu. Ils répondent souvent qu'il est prêt mais que tout dépend du bon vouloir des commerciaux. Voir programmeurs.

COMPATIBLE dic. Qui peut s'accorder ou cœxister avec autre chose. 1. *Compatible avec des milliers de logiciels*, votre ordinateur fonctionne avec les milliers de jeux datant de 1980, mais pas avec toutes les belles news que vous découvrez dans *Gen4*. 2. *100 % compatible*, le 100 % équivaut à 99 % d'un PC à un autre, à 50 % d'un Amiga à un autre, à 3 % d'un Atari à un autre.



Voici un bel exemple de compatibilité sur Amiga...

DIDIER Humanoïde de petite taille surtout connu pour grogner énormément et être particulièrement fourbe et méchant à Bomberman.

DIGITAL dic. Numérique. 1. *Images digitalisées*, signifie que les peintures abstraites et surréalistes qui apparaissent à l'écran sont censées représenter une photo. 2. *Sons digitalisées*, indique que les bruits de casserolles de votre ordinateurs sont une tentative de son numérique. 3. *Montre digitale*, une montre numérique ?



Une somptueuse photo digitalisée pour un catch interactif sur ST.

DISPONIBLE dic. Dont on peut disposer. 1. *Machine très bientôt disponible*, signifie que le prototype de la bécane n'est pas encore construit. 2. *Machine bientôt disponible*, indique que sous les six mois on devrait en voir un prototype dans un salon. 3. *Machine disponible*, vous pouvez toujours payer, elle n'arrivera pas avant deux ou trois mois. 4. *Machine enfin disponible*, c'est bon, elle devrait arriver dans les quinze jours. 5. *Machine déjà disponible*, cette fois-ci, elle est là en version NTSC japonaise avec une documentation en suédois. Aviez-vous spécifié que vous ne parlez pas un mot de cette langue ?



Tie Fighter doit sortir en mai, mais il est déjà disponible selon les publicités de certains revendeurs.

EXCLUSIF dic. Qui appartient à un seul par privilège spécial. *Un reportage exclusif*, se dit d'un sujet que l'on retrouve dans l'ensemble de la presse mais que l'on a choisi de mettre en avant en y ajoutant ce mot dans le magazine, si possible en rouge dans un ovale jaune fluo.

GEN4 Se dit d'un magazine qui change constamment de maquette.

GILLES voir SR.

GODY voir maquettiste.

HARDWARE dic. Matériel. *Un super hardware*, utilisé pour désigner tout ce qui n'est pas du software, que ce soit un bureau, un aspirateur ou un cachet d'aspirine...

INNOVATEUR dic. Qui innove. *Un jeu innovateur*, jeu qui reprend les éléments de tous les jeux récents en changeant la couleur d'un pixel à droite et à gauche.



Pac Man, une grande innovation dont on retrouve encore aujourd'hui le principe dans de très nombreux jeux... bonjour l'innovation !

INFINI dic. Qui est sans limite. 1. *Une infinité d'objets*, signifie qu'il y a 25 objets avec une infinité de couleurs différentes. 2. *Une durée de vie infinie*, ces petits labyrinthes aléatoires qui se succèdent ne vous amusent pas ?



Captive 2, l'exemple d'un jeu à la durée de vie infinie. Un franc succès, non ?

INSTALL Fichier sensé être utile pour installer un logiciel sur votre disque dur. Certes, il arrive que le satané <Install> plante et que vous devez vous débrouiller. Ça arrive même souvent... Disons plutôt, très souvent. En fait, c'est presque inévitable : tous les <Install> plantent.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE dic. Intelligence humaine simulée par une machine. *Ce jeu utilise l'intelligence artificielle*, l'ordinateur joue votre adversaire selon une intelligence humaine. Le problème vient du fait que l'ordinateur calque son intelligence sur celle d'Olivier, vu les mouvements stupides qu'il fait.

INTERACTIF dic. Se dit d'un support de communication favorisant un échange

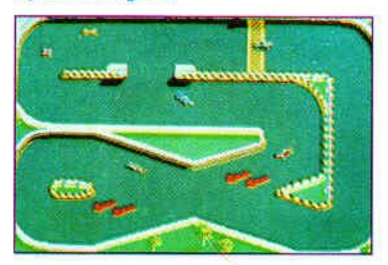
avec le public. 1. *Un jeu interactif*, tous les jeux. Certains le signalent sur la boîte au cas où on oublierait qu'il faut faire quelque chose pour que ça marche. 2. *Un film interactif*, un jeu qui a de belles images et une belle musique.

JAGUAR dic. Mammifère carnivore. *La Jaguar*, une console extrêmement puissante dont on dissimule les capacités en réalisant des jeux techniquement vieux de cinq ans, histoire que personne ne découvre vraiment ses vrais possibilités.



Raiden, un exploit sur Jaguar car il ne montre aucune des capacités splendides de la bécane.

JEU DE RÔLE dic. Jeu de stratégie où chaque joueur incarne un personnage qui doit réagir aux événements du jeu. *Un jeu de rôle informatique*, tout jeu où il y a des dragons.



Supersprint est un jeu de rôle puisque les capacités de vos voitures évoluent à travers le jeu.

JEU DU FUTUR Chez plusieurs éditeurs, cela signifie que le but du jeu est tellement incompréhensible qu'il faut attendre plusieurs années avec d'y jouer correctement. Chez Origin, cela signifie que la machine nécessaire pour faire tourner le jeu n'est pas disponible avant longtemps à moins de 20 000 francs.



Pour jouer à System Shock, un des prochains jeux d'Origin, la compagnie conseille un Pentium !

MAQUETTISTE Graphiste spécialisé dans l'établissement de projets de typographie, d'illustration et de mise en pages. *Les maquettistes de* Gen4, personnes qui arrêtent régulièrement de travailler pour prendre un café, fumer, prendre un café, se couper un doigt, fumer ou prendre un café.

MARAVE dic. Mot inconnu. Vocabulaire *banzzaïen* qui signifie baston.

MÉGA dic. Préfixe qui, collé devant une unité, la multiplie par un million. 1. *Un mégajeu*, le jeu n'a rien de particulier sauf le prix, qui est multiplié par un million par rapport aux autres. 2. *Un mégaboss*, monstre de fin de niveau qui est un million de fois mieux armé que vous et que vous ne verrez jamais plus de trois secondes à l'écran avant de mourrir. 3. *Une méga-arme spéciale*, arme sensée permettre de battre un mégaboss, mais qui couvre l'écran de tirs multicolores et qui vous empêche de repérer la petite météorite que vous allez vous prendre en pleine face. 4. *Un mégahit*, un soft dont on parle depuis un million d'année et qui sort seulement maintenant. 5. *Mega CD*, une machine qui possède un million de fois moins de couleurs que les autres.



Crescent Galaxy, un shoot'em up aux mégatirs ! Mais où est le vaisseau ?

MORPHING dic. Mot inconnu. Dans un jeu, cela signifie que les formes des objets ou des personnages changent régulièrement, si bien qu'on ne sait jamais où on se trouve.

MULTIMÉDIA dic. Qui utilise ou concerne plusieurs médias. *Une machine multimédia*, n'importe quelle machine qui émet du son et des images.

MUST dic. Ce qu'il faut absolument faire ou avoir fait pour être à la mode. *Ce jeu est un must*, si vous ne l'avez pas, vous allez passer pour un ringard.

OLIVIER Humanoïde imposant qui ne peut pas jouer plus de cinq minutes sans hurler sauvagement : « Je vais le tuer cet... de Stéphane ! »

ORIGIN Compagnie qui développe des jeux pour les ordinateurs de la génération suivante.

PHILIPS Société qui présente le CD-I comme produit culturel avec Van Gogh mais fait ses ventes principales avec Girls, Voyeur et les Joies du sexe !



Girls, un produit CD-I très cul... turel.

PRIX CANON Ce dit lorsque le prix vous fait le même effet qu'un boulet de canon tiré à bout portant.

PROGRAMMEURS dic. Qui programme. *Demandez au programmeurs*, phrase très souvent répétée par les commerciaux des maisons d'édition quand on les interroge sur la sortie d'un jeu. Ils répondent qu'ils sont prêts, mais que tout dépend du bon vouloir des programmeurs. Voir commerciaux.

RÉALITÉ VIRTUELLE dic. Réalité qui n'est qu'en puissance, potentielle, possible. *Un jeu en réalité virtuelle*, concerne n'importe quel jeu présenté en vue subjective.



Ils l'ont dit sur M6 dans Culture Pub, Sim City 2000, c'est du virtuel ! J'en apprends tous les jours...

RÉVOLUTIONNAIRE dic. Qui apporte de grands changements, qui est radicalement nouveau. *Un jeu révolutionnaire*, qui utilise des techniques jamais vues auparavant mais dont on a pas encore compris l'intérêt.

ROTOSCOPING dic. Mot inconnu. Technique utilisée par les programmeurs pour gagner du temps et pour donner une animation très fluide aux personnages. Très souvent, cela se traduit par une animation très hachée.



Police Quest 4, un exemple de jeu en Rotoscoping...

SOPHIE voir maquettiste.

SR dic. Pour secrétaire de rédaction. Personne qui conteste tout, de l'orthographe utilisée dans vos articles jusqu'au sujet même de l'article en passant par la maquette et le planning. Il conteste surtout le fait de se faire battre à Bomberman où il est intraitable.

STÉPHANE Énergumène qui a la désagréable habitude de refiler ses maladies aux autres... à Bomberman.

SYSTÈME UNIQUE Le système est tellement complexe ou tellement débile qu'effectivement, personne n'ose jamais le remettre dans un autre soft.

3D dic. 3 dimensions. *Jeu en 3D*, tout sauf un vrai jeu 3D. Le relief n'est pas possible sur un écran de moniteur tout plat. Pour qui on nous prend ?



Star Wars, un jeu en 3D qui donne une véritable impression... de rien du tout.

3DO : la machine à la date de sortie la plus variable du monde.

3D PLEINE dic. 3 dimensions qui attendent un enfant. *Jeu en 3D pleine*, un jeu dont les objets ont des formes géométriques qui les rendent grotesques.



Cybermorph sur Jaguar nous prouve que la 3D pleine, c'est véritablement moche.

3DO Se dit d'une machine qui ne cesse d'arriver bientôt très prochainement...

VERSION EN ANGLAIS Tout est en anglais : la boîte, la doc, le soft... et vous n'y comprenez rien !

VERSION FRANÇAISE La garantie est en français, le reste en anglais... au mieux.

VERSION FRANÇAISE, MANUEL EN FRANÇAIS La garantie est en français, la doc en français et le jeu en anglais. Dommage, la protection consiste à trouver un mot dans la documentation anglaise...

VERSION FRANÇAISE, TEXTES EN FRANÇAIS La garantie est en français, les textes à l'écran en français, mais hélas ! trois fois hélas ! Vous n'arriverez jamais à installer le jeu avec cette satanée doc en anglais...

VERSION FRANÇAISE, MANUEL ET TEXTES À L'ÉCRAN EN FRANÇAIS Les textes à l'écran sont en français, la doc et la boîte aussi. Youpi ! Mais, où est la garantie ?

YANN Breton barbu et chevelu qui a l'habitude de se faire écraser par les murs à Bomberman.

IMAGINA 94
LE TEMPS DES CLONES



© Lahrer / Supertek, USA



Imagina, c'est toujours un véritable feu d'artifice d'images de synthèse, de techniques virtuelles, d'effets spéciaux et de nouvelles technologies. Cette treizième édition, qui n'a pas failli à la règle, était placée sous le signe des clones et autres acteurs de synthèse. *Génération 4* vous offre une visite guidée au royaume de l'imaginaire...

Un reportage réalisé par Dogue de Mauve

DU VIRTUEL

Avec l'apparition de la réalité virtuelle et du temps réel, les jeux sont de plus en plus présents à Imagina. Cette année encore, de nombreuses machines et applications ludiques sont passées sous les feux des projecteurs. Pour notre plus grand plaisir !



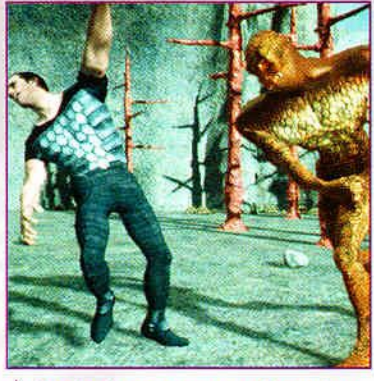
▲ *Dans ce ride de Rhythm & Hues intitulé Kia Motors, the Guardian mélange réalisme futuriste et humour avec ce personnage de nourrice robot fâchée que vous avez failli renverser (Rhythm & Hues, USA).*

La conférence « Du virtuel et des jeux » a démarré avec une intervention de Yuzo Naritomi, directeur général de Sega à Tokyo. Il a présenté les futurs projets de la firme japonaise. Il annonçait sa volonté d'agrandir et d'améliorer la gamme des jeux Virtua, tels que Virtua Racing et Virtua Fighter (des bornes qui se classent déjà parmi les grand hits du moment). Le but avoué est de réaliser de véritables environnements virtuels multijoueurs. Si ces jeux d'arcade réclament encore la présence de tous les participants, l'extension The Edge 16, conçue avec AT&T, permettra dès la mi-94 de jouer à plusieurs sur Mega Drive via le réseau téléphonique. Quant au Canal Sega (ou Sega Channel) qui est actuellement développé entre Sega, Time Warner Inc. et TCI, il donnera la possibilité aux utilisateurs du réseau TV câblé de charger sur leur console une cinquantaine de titres récents, pour un abonnement mensuel d'environ 15 dollars. À terme, cette technique pourrait remplacer la vente classique de cartouches de jeux. L'avantage ? Sans intermédiaires, sans stocks à gérer, sans import/export, le prix des jeux sera forcément bien moins élevé. Enfin, nous avons eu droit à un clip, malheureusement beaucoup trop rapide : il présentait la prochaine console de Maître Sega, la très attendue Saturn.

Au coeur du Loch Ness

Sega n'est pas le seul à construire de nouvelles machines de jeux. La société américaine Iwerks Entertainement, spécialiste de jeux virtuels nous proposait de découvrir The Loch Ness Expedition, un jeu virtuel multijoueur carrément impressionnant. The Loch Ness Expedition met en scène de deux à huit répliques de sous-marin, chacune peut acceuillir jusqu'à six membres d'équipages : un pilote, un navigateur, deux opérateurs de périscope et des opérateurs de bras mécaniques. Chaque équipage doit travailler en commun pour explorer les fonds sous-marins et sauvez les œufs du gentil monstre du Loch Ness des griffes d'aventuriers sans scrupules et de monstres préhistoriques. Les images du jeu, projetées sur un écran géant qui fait office de hublot, sont générées en temps réel par une station Silicon

Sauvez le gentil monstre du Loch Ness !



▲ *Ce duel, conçu par une branche spécialisée d'Acclaim, a été executé par de véritables acteurs avant d'être remodélisé sur ordinateur. Le résultat est saisissant de souplesse et de réalisme (Acclaim Entertainment, USA).*



◀ *The Loch Ness Expedition est un fabuleux jeu virtuel qui vous place aux commandes d'un sous-marin qui explore le Loch Ness (Iwerks, USA, Virtual Adventures).*

ET DES JEUX

Graphics (SGI) et accompagnées de sons stéréos correspondants. Les graphismes sont absolument magnifiques, très proches des « ride » non-interactifs en images de synthèse du type Star Tour à Eurodysney. La différence est d'importance puisque là, c'est vous qui dirigez l'action ! De plus, le fait de jouer à plusieurs et d'entrer en compétition avec d'autres équipages augmente considérablement le plaisir de jouer. Étant donné l'énorme succès que remporte ce jeu aux États-Unis, on espère que The Loch Ness Expedition fera bientôt son apparition en France. À noter que ce jeu est le premier d'une série de

15 000 personnes jouant ensemble avec le Cinematrix !

« ride » interactifs (il va falloir vous habituer à ce terme barbare) intitulée « Virtual Adventures ». D'autre part, Iwerks a aussi créé un « ride » classique répondant au nom de Robocop : the Ride. Il vous entraîne à la suite de Robocop dans une poursuite endiablée à travers les rues de Delta City.

Deux nouvelles technologies : Cinematix et CyberTron

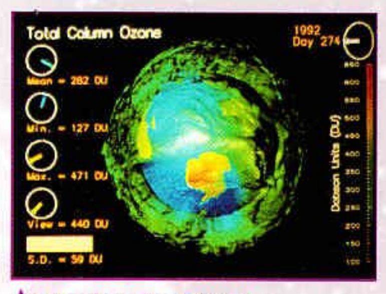
Deux autres technologies ludiques, radicalement différentes l'une de l'autre, étaient présentées à Imagina : le CyberTron et le Cinematrix. Bien que totalement opposées, toutes deux visent à améliorer le rapport du public avec la réalité virtuelle et l'interactivité. Le CyberTron est déjà connu du public à la suite de son apparition dans le film *Le Cobaye*. Il s'agit d'une plate-forme gyroscopique couplée à un visio-casque haute résolution et à une station SGI. L'ensemble permet de vivre des sensations uniques dans un univers virtuel (voler, nager, flotter, tournoyer). Très sophistiqué et surtout très flexible (car chaque créateur de jeu peut aisément le reprogrammer), le CyberTron vous projette loin de la réalité, dans des univers délirants et colorés.



▲ Evoluzioni a été réalisé par l'équipe française d'Ex Machina pour le lancement de la Punto.



▲ Sci.Fi Channel « Expedition » est le générique d'une émission consacrée à la SF (Xaos, USA).



▲ Climatology of Global Stratospheric Ozone est, comme son nom l'indique, une simulation très pointue des fluctuations de la couche d'ozone.

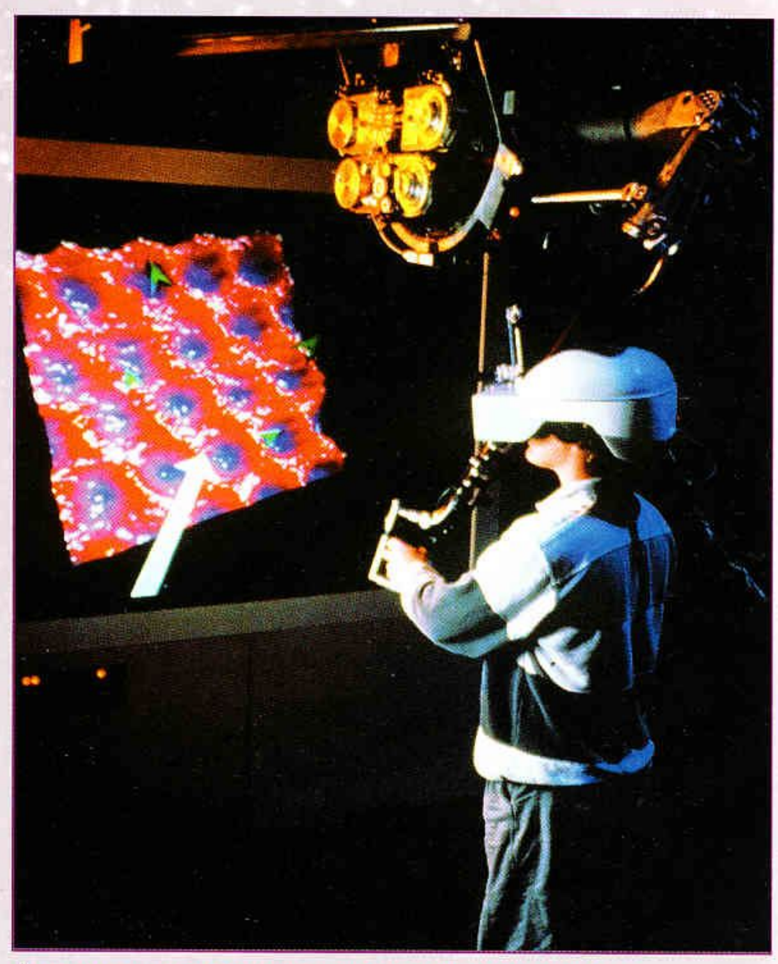


▲ Rhapsody in Light & Blue, une superbe simulation de lumière et d'eau réalisée par la Hiroshima University au Japon.

Jeux et virtuel, un mariage plein de promesses

Le Cinematrix est complètement à l'inverse. Son interface se compose en tout et pour tout d'une plaquette de bois sur les deux faces de laquelle sont collées deux lentilles réfléchissantes, l'une verte, l'autre rouge. Des caméras situées dans les airs se chargent de capter la couleur de la lumière réfléchie par ces plaquettes et de les transmettre à l'ordinateur qui affiche les résultats sur un écran. Très binaire pour un utilisateur unique, Cinematrix devient vite fascinant avec plusieurs personnes. Sa première utilisation, dans le cadre du Siggraph de 1991 à Las Vegas, regroupait une foule de plusieurs milliers de personnes, chacune brandissant sa plaquette. Sur l'écran, chacun voit son siège représenté dans la salle par un point rouge ou vert selon l'orientation de sa plaquette. Bientôt, des rangées entières de siège commencent à s'allumer simultanément en rouge puis en vert tandis que les gens crient « rouge ! » puis « vert ! ». Au lieu d'isoler les gens dans un univers privé, le principe est de les faire collaborer.

On a ensuite assisté à une partie de casse-briques entre les deux moitiés de la salle ou encore au pilotage d'un avion sur un simulateur. Même si le concept paraît simple, voir 15 000 personnes pousser les mêmes cris et agir de concert convainc rapidement de l'intérêt et du plaisir que peut apporter le Cinematrix. Pour le Siggraph de 94, Cinematrix profite d'une image en 3D stéréo et HDTV. À quand les concerts de rock interactifs ? Bref, le mariage des jeux et du virtuel est plein de promesses et, avec la puissance sans cesse croissante de nos petites machines, ce qui était encore du domaine du rêve il y a cinq ans va vite devenir réalité. ■



▲ Voici un exemple de nanomanipulation. Avec cette interface, les scientifiques peuvent travailler avec une précision jamais atteinte, au niveau de la molécule voire de l'atome. C'est grâce à cette technique que l'on espère opérer le cerveau d'Olivier (Russel Taylor, USA).



▲ Wave, générique TV pour la NHK (Taisei Corporation, Japon).



▲ The Hit a remporté le premier prix dans la catégorie Écoles et Universités (Universités Îles Baléares, Espagne).

LES ACTEUR

Le sous-titre d'Imagina cette année est clair : voici le temps des clones ! Ces golems de synthèse seront nos représentants fidèles et réalistes dans les mondes virtuels. Grâce aux recherches accomplies dans le domaine, vous pourrez bientôt discuter avec le clone de Richard Bohringer à l'intérieur du Nautilus de *20 000 lieux sous les mers.*




▲ *Grâce aux techniques de morphing et aux talent des infographistes d'Ex Machina, Daniel Gélin prend soudain l'apparence de son fils (à moins que ce ne soit l'inverse).*

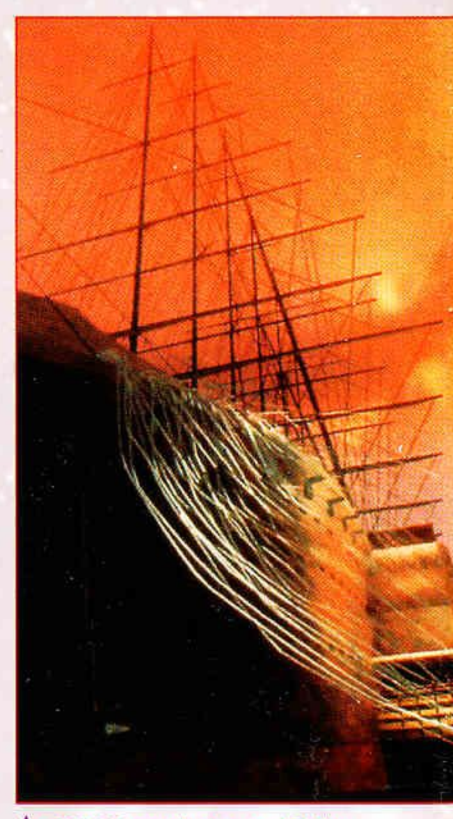
Le thème de la représentation des individus dans la réalité virtuelle n'est pas vraiment nouveau. Récemment, de nombreuses recherches ont été menées pour améliorer nettement la représentation des acteurs de ces nouveaux univers. Les systèmes développés au Japon, aux États-Unis mais aussi et surtout en France reposent sur trois points essentiels : la modélisation 3D du corps humain, la détection des mouvements du corps et du visage, qui doivent ensuite être synthétisés (en temps réel ou non) par des images infographiques correspondantes.

Analyse en temps réel

Vous avez sans doute déjà vu au moins l'un des acteurs de synthèse conçu par Médialab pour Canal Plus : Matt le Fantôme, Chipie & Clyde (doté de la voix inimitable de Luis Rego) ou encore Poupidoo, Gloup la Sirène et Tazor le Dinosaure. Ces personnages sont déjà d'une certaine façon des clones puisque leurs attitudes et leurs expressions reflètent celles des marionnettistes qui les animent. De son côté, l'ICP de Grenoble a conçu un système d'analyse de visage parlant capable de recréer les mimiques et les mouvements des lèvres d'une personne par analyse en temps réel de son image vidéo.

Des images virtuelles au service de l'émotion

En réunissant leur savoir-faire, Médialab et l'ICP ont pu faire communiquer un orateur présent à Imagina avec le clone d'un interlocuteur situé dans les locaux de l'ICP à Grenoble. De leur côté, Simgraphics (États-Unis), Advances Telecommunications Research Laboratory (Japon) et le groupe Télévirtualité de l'INA présentaient



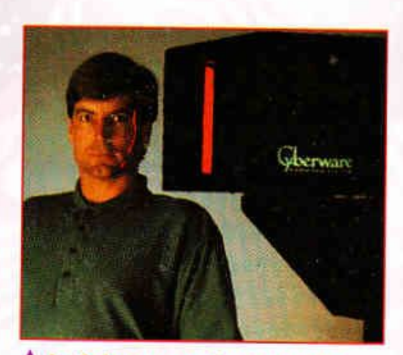
▲ *« 20 000 sous les mers » (Didier Pourcel, Gribouille, France) est le premier long métrage réalisé entièrement en images de synthèse. Il met en scène le clone de Richard Bohringer.*



▲ *Encore une œuvre de l'équipe d'Ex Machina, tirée d'un film promotionnel pour Honda. Quoi, Doguy ? Tu préfères les Yamaha ? Mais on s'en fiche !*

▲ *Un petit personnage extrait du générique Nicktoons (primé à Imagina).*

S VIRTUELS



▲ Le Cyberware est un scanner couleur en trois dimensions utilisé par exemple pour « Jurassic Park », « Death Becomes Her » ou encore « 20 000 lieux sous les mers ».

leurs méthodes d'analyse et de synthèse en temps réel des visages pour la production de clone plus ou moins réalistes ou symboliques. Fuji TV utilisait cette technique pour un spectacle théâtral interactif dont certains acteurs sont virtuels et réagissent en temps réel aux réactions du public, voire communiquent avec lui. Le principe n'est pas nouveau : souvenez-vous du Mario qui sévissait sur les écrans en apostrophant les passants surpris.

L'œil du cy-clone

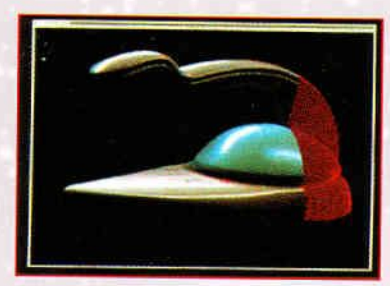
Laissant de côté la notion de temps réel, la société Gribouille nous offrait sa magnifique version « synthétique » de *20 000 lieux sous les mers* avec le clone de Richard Bohringer, étonnant par la ressemblance avec son modèle et son apparence de vie. On a également pu voir un film publicitaire mettant en scène le double informatique de Jean Rochefort. Gribouille a travaillé pendant plus d'un an sur ces nouvelles techniques, en particulier pour

Dialogue à distance entre clones

le regard des clones qui doit être capable de suivre les mouvements des objets à l'écran et d'exprimer des émotions (on scanne les véritables yeux des acteurs que



▲ Comment réaliser un tel effet ? Avec le scanner 3D de Cyberware bien sûr !

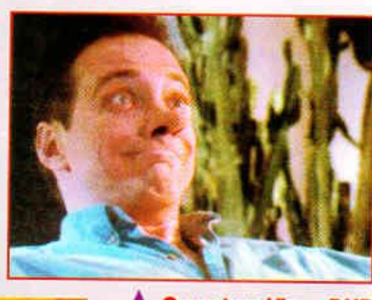


▲ Le Cyberware offre un rendu 3D ultraréaliste.

l'on mappe ensuite sur le visage du clone). Le hardware a aussi son mot à dire lorsqu'il s'agit de cloner une personne ou un objet. On pouvait voir à Imagina le numériseur couleur 3D Cyberware, un scanner qui tourne autour d'un objet en projetant un laser qui enregistre les données sur les couleurs et les coordonnées de chaque point de la surface scannée. Certains chanceux ont d'ailleurs eu l'occasion d'avoir leur visage scanné et modélisé à l'écran sur le stand Cyberware. Pour la petite histoire, ce scanner a été utilisé entre autres pour *Jurassic Park, Death Becomes Her* ou *20 000 lieux sous les mers.* La recherche en ce qui concerne les clones, la vidéo-conférence et le partage d'univers virtuels ne fait que commencer et ces premiers pas sont plus qu'encourageants… ■



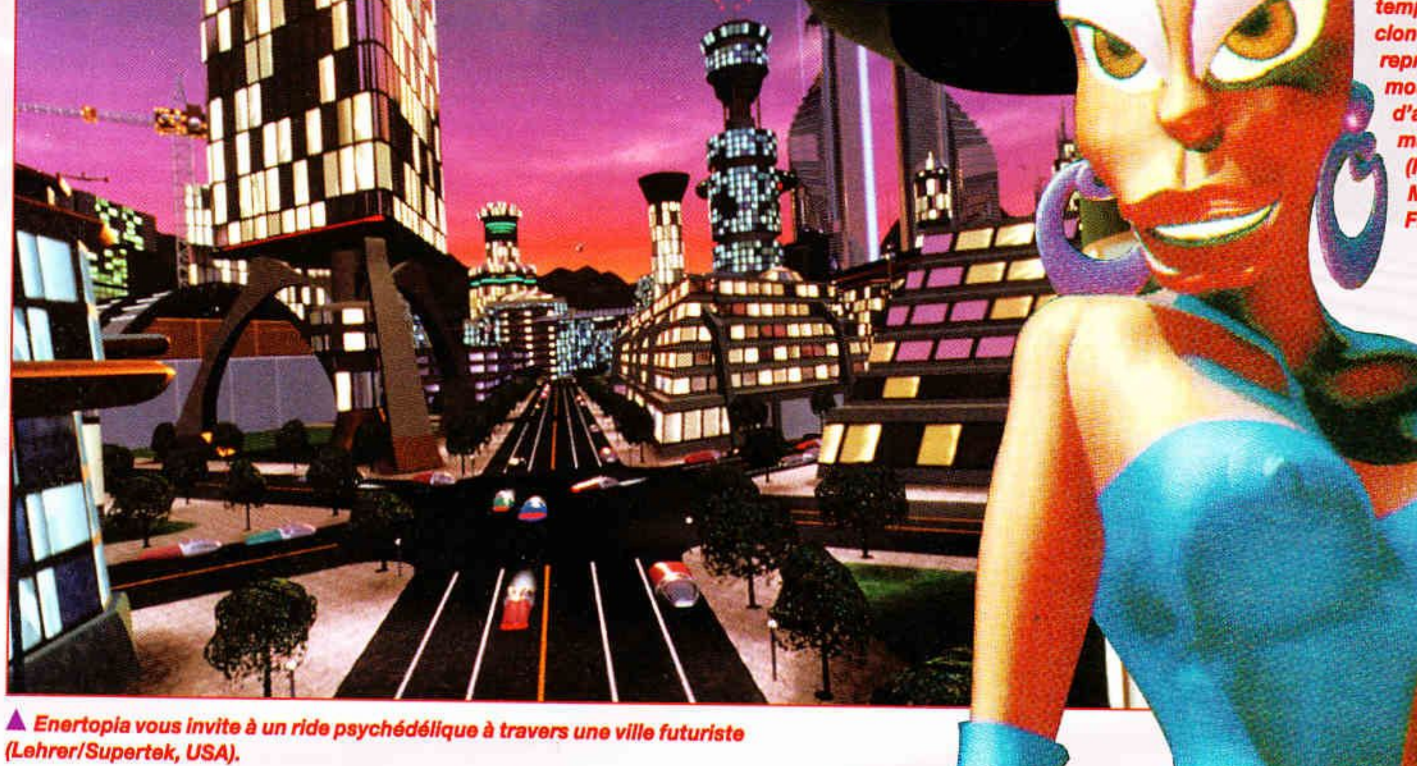
▲ Et voilà ! En quinze secondes, le scanner 3D de Cyberware restitue fidèlement le visage de n'importe quel individu.



▲ Ouverture Virus, DHD Postimage, Canada.



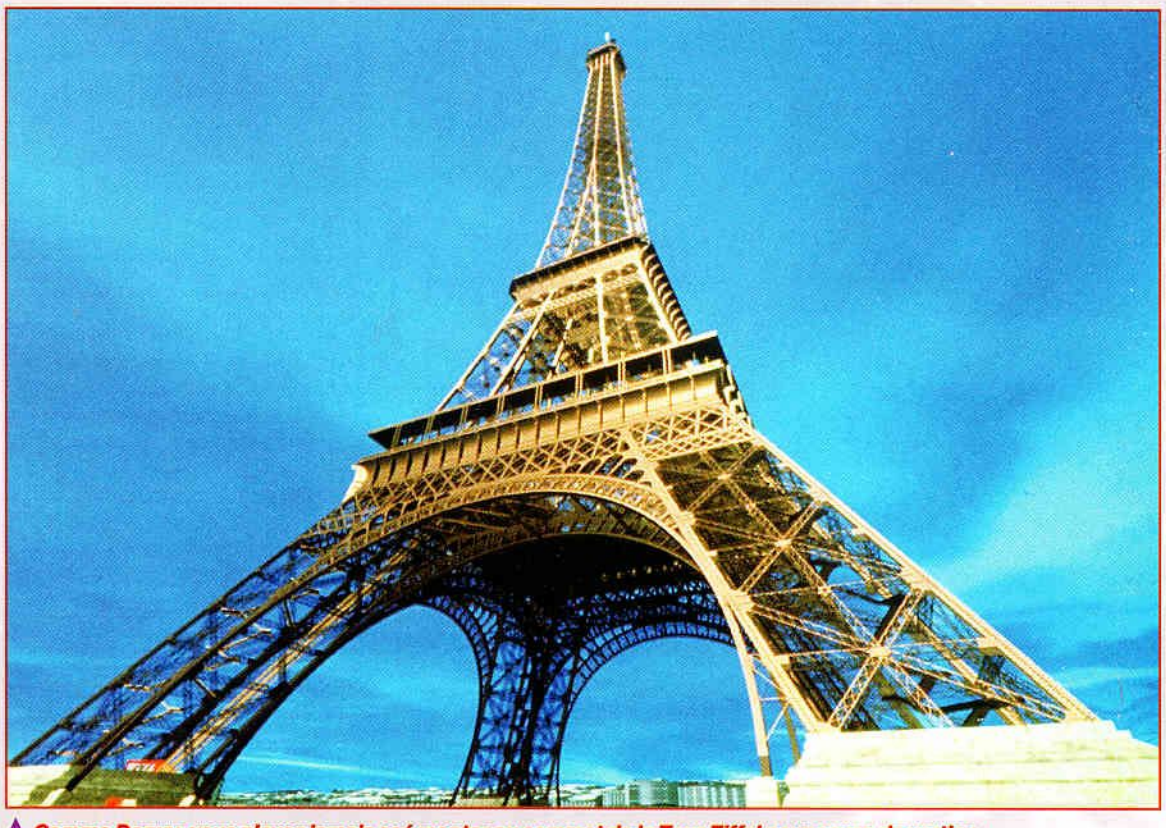
◀ Les Français de chez Medialab se sont spécialisés dans la création et l'animation en temps réel de clones qui reproduisent les mouvements d'acteurs ou de marionnettes (Rock on TV, Medialab, France).



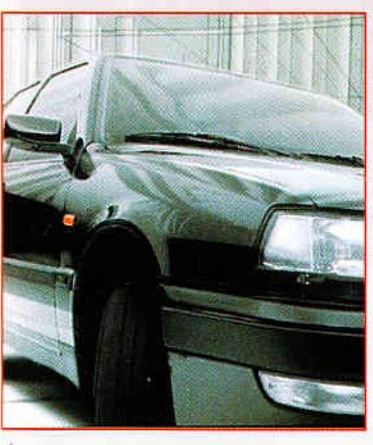
▲ Enertopia vous invite à un ride psychédélique à travers une ville futuriste (Lehrer/Supertek, USA).

COMMUNAUT

Les clones, c'est bien beau, mais seuls ils ne servent pas à grand-chose ! Il était donc logique de voir enfin se développer des communautés virtuelles, véritables espaces cybernétiques (cyberspace en anglais) où les clones pourront « vivre » et communiquer entre eux.



▲ *Comme Doguy, vous n'avez jamais osé monter au sommet de la Tour Eiffel pour cause de vertige. Qu'à cela ne tienne, il est désormais possible de la visiter sans risque avec ce film en images de synthèse (Le Génie de Monsieur Eiffel, Lhermite/Trimaran, France).*



▲ *Une banale pub pour une voiture ? Oui, mais cette Lancia évolue dans un décor de synthèse et les moindres reflets de la carrosserie ont été calculés par ordinateur pour permettre une intégration parfaite du véhicule dans son environnement (Ex Machina).*

L'une des expériences les plus modestes techniquement mais aussi l'une des plus anciennes et des plus réussies s'appelle Habitat. Il s'agit d'une sorte de jeu d'aventure doté d'une interface à la Lucas Arts, lancé au Japon en 1990 par Fujitsu. Mais au-delà de son look de jeu banal, Habitat est un véritable monde virtuel avec ses maisons, ses boutiques, ses jardins, etc. Des milliers d'utilisateurs, connectés par modem au serveur Habitat, peuvent s'y déplacer, se rencontrer, discuter, afficher leurs opinions dans les forums publics, échanger des infos et des données, etc. Chacun d'entre-eux peut définir l'apparence de son clone, son sexe, son visage... Le monde, appelé Populopolis, comprend environ quatre cents écrans principaux auxquels s'ajoutent les habitations privées que possèdent tous les clones (appelés avatars) qui y vivent. On peut en fait comparer cela aux BAL de notre bon vieux Minitel. Populopolis est administré par les Oracles, sortes de dieux tout-puissants équivalents de nos *sysops* (opérateurs systèmes). La vie d'Habitat est intense, on y croise toutes sortes de personnes, on y discute de sujets aussi variés que le sport, la politique, les jeux, les journaux, la technologie, etc.

Trouvez l'âme sœur de votre clone et mariez-les

Avis aux cyber-romantiques : rien n'empêche de trouver l'âme sœur de votre clone dans Habitat et de les marier (avec cérémonie, prêtre, témoins et tout, et tout). Près de vingts couples virtuels se sont déjà unis pour le meilleur et pour le pire. On agit dans l'univers d'Habitat à l'aide d'icônes textes classiques (<GET>, <PUT>, <USE>, etc.). Lors d'un dialogue, il est possible de choisir l'expression de son personnage (joie, colère, doute, admiration...). Bien que limité graphiquement, Habitat se pose aujourd'hui en pionnier et en modèle de tous les univers de jeu coopératif/virtuel qui vont suivre. On aimerait bien qu'un tel projet fasse sont apparition en France !



▲ *Extrait du générique de Dynam Hit, une émission musicale de la RTBF en Belgique.*

Une cité virtuelle

Plus impressionnant encore, Virtual Polis de Carl Eugène Loeffler est comme son nom l'indique une ville virtuelle. Entière-



▲ *Kia Motors « The Guardian » est un ride palpitant à travers la ville de Seoul en 2050 (Rhythm & Hues, USA).*

ÉS VIRTUELLES



▲ Pour l'heure, les clones réalisés en temps réel ne sont pas forcément très réalistes mais ils sont d'ores et déjà capable de recréer les mimiques de leurs modèles (groupe Télévirtualité de l'INA).

ment représentée en 3D (polygones et texture mapping), Virtual Polis est aussi proche que possible d'une véritable cité. On y a ses propres appartements (avec une clé) que l'on peut décorer à sa guise (il est même possible de customiser les objets que l'on achète) et où l'on peut recevoir les clones de ses amis. On y trouve des magasins et toutes sortes de produits : vêtements, meubles, loisirs et voyages, médias numériques... Comme Habitat, Virtual Polis comprend aussi des espaces verts et sportifs (on peut jouer au golf, par exemple).

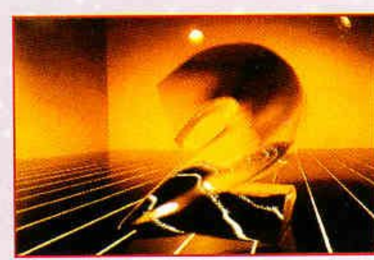
Également au programme : des salles d'arcade, des boîtes de nuit, des théâtres et autres salles multimédias. On peut déplacer des objets, communiquer avec les autres habitants (mouvements des bras, expressions faciales). Il s'agit vraiment de télé-existence dans un univers virtuel et réaliste ! Si à l'heure actuel, le programme ne tourne que sur des grosses bécanes pros, Carl Eugène Loeffler se concentre sur la création de serveur capable de gérer un Virtual Polis à l'échelle mondiale sur pratiquement n'importe quel système. De plus, les utilisateurs pourraient créer eux-mêmes de nouveaux environnements virtuels qui s'ajouteraient à celui existant. La Matrice imaginée par William Gibson dans *Neuromancien* n'est plus très loin !

L'école virtuelle, c'est pour l'an 2000

Dans une autre direction, J. Michael Moshell présentait ses travaux sur la Virtual Academy, une nouvelle forme d'enseignement pour le XXIe siècle. Le but ultime de la Virtual Academy est de permettre la communication étudiant/professeur et étudiant/étudiant par le biais de la réalité virtuelle. Le principe est que les étudiants utilisent cette technologie pour enseigner aux autres étudiants. Les essais effectués dans une université se sont avérés très concluants. Moshell rêve déjà de réunir par un réseau toutes les universités du pays puis du monde. Le programme Virtual Academy est prévu pour durer de 1994 à l'an 2000 et servira de laboratoire pour le système éducatif de demain (apprentissage mutuel et partage des simulations). Une chose est sûre, les applications du virtuel n'en sont encore qu'à leurs balbutiements. Il est probable qu'on ne se rend pas encore compte de toute la portée sociale de cette nouvelle technologie. De fait, le début du prochain millénaire pourrait bien coïncider avec le début d'une ère du virtuel. ■

La 3DO à Imagina

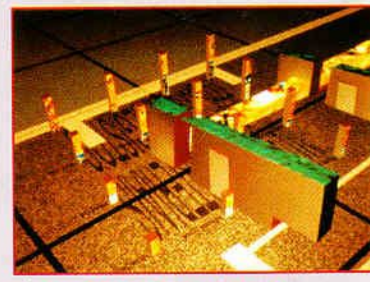
Un représentant de 3DO est venu à Imagina pour présenter les performances de son système. Nous avons assisté à une démo de Total Eclipse sur écran géant et vu des extraits de Twisted (une parodie interactive de jeux télévisés) et de Shockwave (la fameuse intro en FMV que l'on avait déjà pu voir à Las Vegas). Bref, rien de vraiment révolutionnaire sauf que la simple présence de 3DO à ce salon était la preuve de son dynamisme.



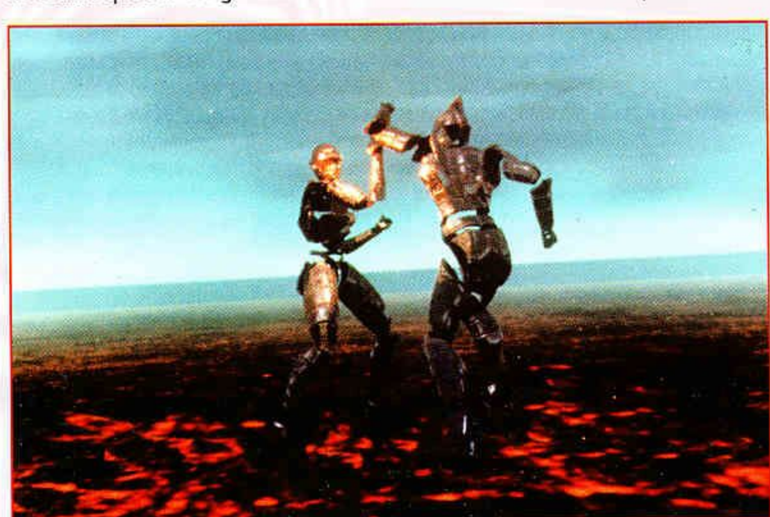
▲ Non, ce n'est pas une pub pour France 2 mais pour la BBC (BBC Television, Grande-Bretagne).



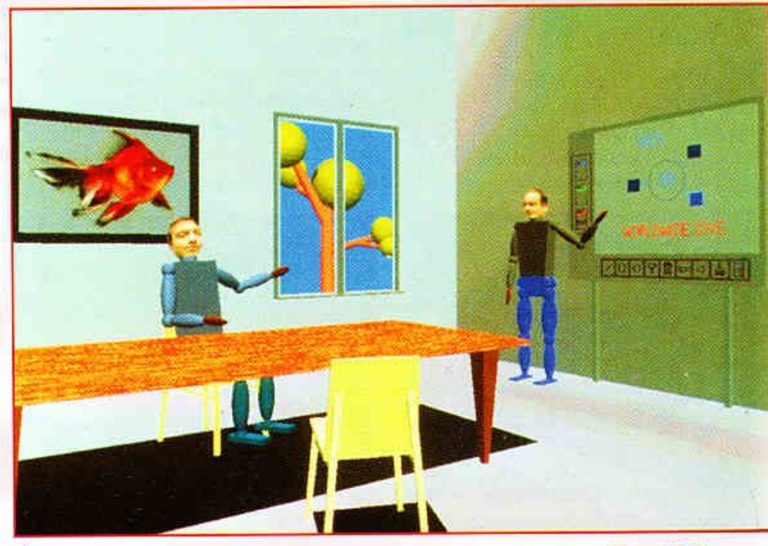
▲ La simulation réaliste de l'eau a toujours intéressé les infographistes. Par exemple, ce Flow de Miller Gavin/Apple Computer USA.



▲ Realidade Real, un projet d'architecture présenté comme une véritable œuvre d'art (INESC, Portugal).



▲ Le film Luxor, réalisé pour l'hôtel du même nom à Las Vegas, comporte des chorégraphies virtuelles très élaborées (Leiser-Walczac, USA).



▲ Conférence virtuelle à l'intérieur de Virtual Polis (Carl Loeffler, USA).

L'ÈRE DES EFF

Comme tous les ans, Imagina a convié les plus grands magiciens des effets spéciaux numériques pour faire le point sur les progrès incessants en ce domaine.



▲ *Dino Island, réalisé par Ex Machina, vous invite à découvrir une île lointaine peuplée de dinosaures. En plus, ils soutiennent bien la comparaison avec les bébêtes de « Jurassic Park ».*





▲ *Encore un effet de morphing réalisé par Ex Machina. Ici, un arbre séculaire se transforme en une sorte de gnomes des bois (un cousin de Didier sans doute !).*

A tout seigneur, tout honneur ! Le grand Mark Dippé, l'un des conférenciers les plus plébsicités tous les ans à Imagina, nous a dévoilé le détail des trucages numériques utilisés dans *Jurassic Park.* Ceux-ci ont déjà été décrits en long et en large un peu partout, mais saviez-vous que la jeep que déchiquette le tyrannosaure est en images de synthèse ? Ainsi que la louche en aluminium que pousse du nez un raptor de synthèse... Saviez-vous encore que pour réaliser une cascade, ILM a utilisé des techniques de morphing pour mélanger le visage de Lex avec celui de sa doublure ? Saviez-vous aussi que dans les premiers stades de la recherche sur les mouvements, un des directeurs artistiques s'est cassé le bras en jouant aux Gallimimus ? Bref, plusieurs mois après sa sortie, Jurassic Park nous réservait encore bien des surprises.

Clint Eastwood rajeunit aux côtés de JFK

Beaucoup plus discret mais tout aussi efficace sont les effets spéciaux de *Dans la ligne de mire*, le thriller opposant Clint Eastwood à John Malkovich. Tous les trucages invisibles étaient destinés à intégrer les acteurs du film dans des images d'archives. Ainsi, on a utilisé de véritables images de la campagne présidentielle de Bill Clinton en lui substituant un faux président entouré de gardes du corps. Pour cacher les T-shirt « Clinton » du public au premier rang, on a créé de toutes pièces une barrière de bois modélisée sur ordinateur. Idem pour la banderolle « Clinton » au fond de la scène : son texte a été numériquement changé.

Et comment faire pour faire figurer Clint, ancien agent des services secrets chargé de protéger Kennedy le jour de son assassinat, sur les films d'époque ? Les responsables des effets spéciaux ont eu l'idée d'extirper numériquement Clint d'une séquence inutilisée de l'inspecteur Harry tournée dans les année 70. En modifiant

Numérique : le Monsieur Propre du cinéma !

un peu sa coiffure (trop seventies), ses vêtements et en effaçant numériquement les traces de coups qu'il portaient dans ce film, on obtient un Clint Eastwood jeune et fringuant au regard dur qui passe tout naturellement derrière Kennedy à sa sor-





▲ *La dernière mouture de 3D Studio (version 3) permet des animations dignes de celles produites sur les grosses bécanes de Silicon Graphics.*

ETS SPÉCIAUX



▲ Avec l'image de synthèse, on voit se développer une nouvelle forme d'art possible uniquement grâce à l'outil infographique. Avec Biogénésis, on a pu créer des formes de vie aussi éphémères que synthétiques (Latham/IBM, GB).

tie d'un avion. On pouvait aussi découvrir quelques-uns des effets spéciaux de l'excellent *Last Action Heroes* avec Schwarzie. Il n'y a pas que les Américains qui sont passés maîtres dans l'art des effets spéciaux numériques. La société française, Ex Machina, par exemple, fait partie des plus grands spécialistes mondiaux en la matière. Ses représentants expliquaient comment les nombreuses utilisations possibles du numérique vont étendre la notion de « trucage » à celle de « manipulation d'image ». Si les effets de morphing ou de mélange synthèse/prise de vue réelle sont les plus évidents des avantages du numérique, ils ne se limitent pas à cela. On l'utilise ainsi pour éliminer de la pellicule les éléments indésirables (fils, câbles, machineries diverses, éléments anachroniques, etc.) ou encore pour restaurer voire même recréer les négatifs endommagés (rayures, poussières, scratches). Enfin, les techniques de « matte painting » (dessiner un décor plutôt que de le construire) profitent très largement de l'outil informatique. Le rendu est meilleur et on peut jouer sur la lumière, les couleurs, la superposition d'objets et d'acteurs réels, etc. Cependant, insiste Ex Machina, le numérique n'est pas forcément la solution ultime, on doit juste apprendre à l'utiliser intelligemment pour qu'il participe efficacement à la magie du film.

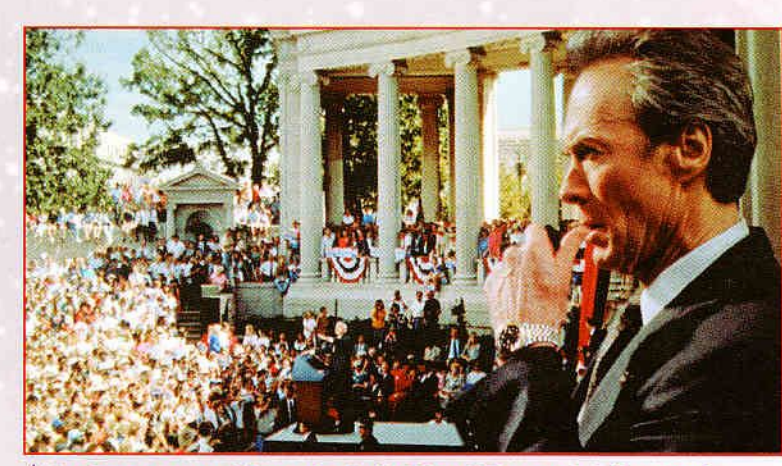


▲ Le stand Autodesk présentait plusieurs PC 486 ou Pentium équipés de 3D Studio 3 et d'un magnétoscope professionnel Sony pour le travail image par image.

Le mariage des fausses images avec les vraies

C'est le cas de *Taxandria*, un long métrage conçu par Raoul Servais qui se déroule en grande part dans l'univers imaginaire d'un enfant (les décors sont dessinés par François Schuiten et se mélangent à des acteurs et des objets réels). Bien qu'il n'ait pas prévu d'utiliser le numérique dans *Taxandria*, Raoul Servais a été séduit par la puissance du système Toccata spécialisé dans les montages multicouches et les effets spéciaux (scanner haute résolution de négatifs, matting, colorisation, SFX numériques, composition numérique, etc.). Enfin, l'animation informatique Luxor, conçu pour l'hôtel du même nom à Las Vegas, nous a envoûté par son mélange parfait d'images réelles (acteurs), de maquettes (villes futuristes) et de synthèse pure (vaisseaux et décors divers). Ces progrès en matière d'effets spéciaux sont enthousiasmants pour l'amateur de cinéma (et en particulier de films fantastiques). Par contre, et c'était un point soulevé par plusieurs orateurs, il fait aussi réfléchir au rapport de confiance que nous avons avec l'image. Arriverons-nous toujours à distinguer le vrai du faux ? ■

Pourrons-nous toujours distinguer le vrai du faux ?



▲ Les trucages numériques de « In the Line of Fire » sont, à l'inverse de « Jurassic Park », complètement transparents. Ici, la silhouette de Clint Eastwood a été numériquement superposée à des prises de vues réelles de campagnes présidentielles.

Images de synthèse sur PC

Fini l'époque où les micros étaient tout petit face aux images de synthèse. Autodesk était présent à Imagina, entre TDI, Wavefront, Silicon Graphics et autres Softimage, pour présenter la version 3 de 3D Studio, Autodesk Animator Pro et Cyberspace Developer Kit sur PC. Les images en haute résolution n'avaient pas à pâlir avec celles conçues sur les grosses stations Onyx de SGI. Évidemment, les logiciels en démonstration tournaient sur de véritables monstres cadencés à 150 MHz. On retiendra surtout que *49 bis, rue de la citadelle*, l'un des plus beaux films de la catégorie Écoles et Universités, était entièrement réalisé avec 3D Studio 3 sur PC 486 !



▲ Image normale ? Non, car pour cette pub de Yoplait, Ex Machina a fait appel à l'infographie.





▲ Dans le film « Le nombril du monde », par exemple, les matte painting ont tous été retouchés numériquement (Ex Machina).



▲ Inter Galactic Interface s'est distingué (Links, Japon).







▲ Un escargot asthmatique qui se transforme en grenouille sauteuse ? Jolie métaphore pour exprimer ce qui est en train de se passer dans le domaine de l'image de synthèse où tout va de plus en plus vite (The Frame Store, GB).

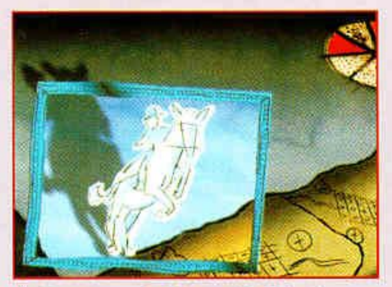
LES ENJEUX DE DEMAIN

La télévision interactive et la mise en place des autoroutes numériques (réseau mondial de transmissions multimédias) constituent sans aucun doute l'un des gros enjeux technologiques des années à venir. Imagina ne pouvait donc pas passer à côté.



▲ *Dans l'espace, personne ne vous entendra crier : « Dieu que c'est beau ! » (Evoluzioni, Ex Machina).*

Aux États-Unis, le gouvernement a lancé un vaste programme de fusion entre les réseaux câblés et téléphoniques : les autoroutes numériques (on vous le précise pour le cas ou vous auriez raté l'un des 850 reportages dont la télé nous abreuve depuis quelques mois sur le sujet). C'est par ces gigantesques lignes de transmission à haute vitesse que passeront bientôt toutes les informations multimédias. À l'aide de son télé-ordinateur, on accèdera de chez soi à une multitude de services : émissions, biblio/vidéothèques, jeux (virtuels et multiutilisateurs), domotique, téléshopping, vidéo-conférence... Aujourd'hui, à Orlando, la Time Warner Inc. a lancé un programme comprenant environ 500 canaux de « télévision interactive » (l'interaction se limite parfois à faire une pause dans un film pour commander une pizza).



▲ *Dans ce générique, l'utilisation de l'outil infographique remplace avantageusement un travail d'animation cartoon classique (Proximités, André Morinet, France).*



▲ *Les Français de chez Medialab se sont spécialisés dans la création et l'animation en temps réel de clones qui reproduisent les mouvements d'acteurs ou de marionnettes (Rock on TV, Medialab, France).*



▲ *Les épisodes de la célèbre série des Quarxs présentés durant le festival ont remporté un vif succès auprès du public.*

Un prototype de télé-ordinateur

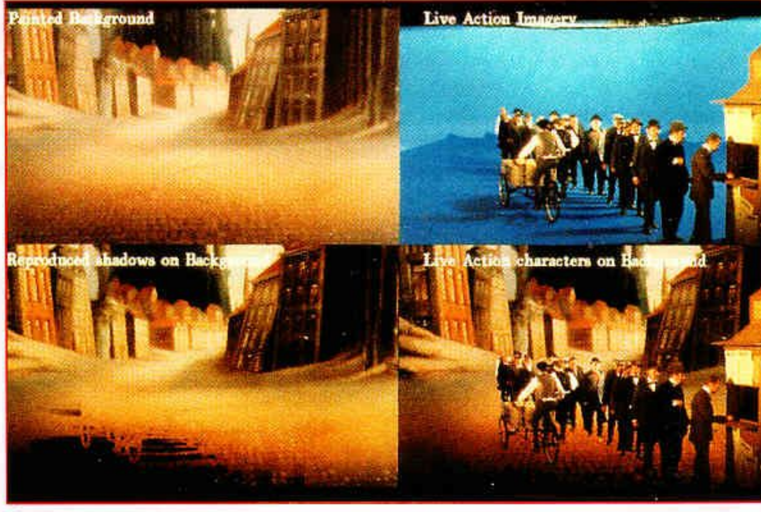
Silicon Graphics présentait un prototype de télé-ordinateur. Basé sur une architecture proche de celle des petites stations SGI, le télé-ordinateur sera doté de grandes capacités graphiques (haute résolution, décodage MPEG/JPEG) et d'une connexion réseau à haute vitesse. Il sert à la fois de téléviseur, de visiophone, de magnétoscope et de Minitel. Pour implanter le télé-ordinateur dans tous les foyers, il faudra abaisser son prix en-dessous de 4 000 francs. Pour cela, les représentants de SGI affirment vouloir diviser leurs prix par dix tous les trois ans et demi.

Il n'y a pas que les États-Unis qui travaillent sur la télé du futur. En Finlande, Magic World, une émission interactive pour enfants, démarrera en janvier 95. Réalisé en temps réel en studio, ce show comportera des marionnettes animées sur station de travail SGI avec lesquels les enfants pourront interagir et parler à l'aide du téléphone. Chez nous, France Télévision affirme son intention de continuer ses développements en matière d'interactivité (*Hugo Délire* et *Télé Tennis*) en utilisant son expérience de la télé d'hier pour mieux préparer la télé de demain. Medialab annonce aussi un jeu TV en réalité virtuelle réunissant des joueurs dans plusieurs villes de France. Le but sera de retrouver une princesse prisonnière d'un sinistre donjon. Les images seront générées en temps réel par une station Onyx RE 2 de Silicon Graphics (une des plus belles bêtes du constructeur américain). Aucune date ni aucune chaîne de télé ne sont annoncées pour l'instant mais on espère que ce projet verra rapidement le jour. ■

La télé de demain se prépare aujourd'hui !



▲ *The Ancient World Revisited, Rome : un véritable « ride » à travers la Rome antique (Kida/NHK, Japon).*



▲ *Taxandria, un film de Raoul Servais où les trucages numériques ont la part belle (Bibo TV, Allemagne).*

LES NOUVELLES FRONTIÈRES

L'un des intérêts du virtuel est de transcender les limites de la perception. Imagina faisait le point sur les dernières recherches dans ce domaine.

L'Europe en retard ?

Une table ronde organisée par le Club d'investissement média concernait la stratégie de l'Europe en matière de multimédia. S'il est vrai qu'elle compte un certain retard face aux États-Unis en matière de multimédia (2,5 millions de CD-Rom aux États-Unis contre 800 000 en Europe ; ainsi que 180 000 CD-I contre 120 000), il semble que les développeurs européens s'apprêtent à lancer une politique éditoriale européenne et à développer leur catalogue. Pour 95, l'objectif est de doubler le volume des CD-Rom grand public produits en Europe. Il représente actuellement 10 % de la production mondiale. Coktel Vision et Cryo ont participé à cette table ronde, affirmant leur expérience et leur volonté de produire produits destinés au marché multimédia. On a assisté aux démos d'Eden, Megarace, Inca, Dragon's Tale, Commander Blood, etc. Notons que, pour la première fois, de nombreux éditeurs de jeux étaient présents à Imagina (Loriciel, Titus et Electronic Arts entre autres).



▲ *Un extrait de The Lawnmower Man ? Non, il s'agit du magnifique film Enertopia, présenté cette année à Imagina (Lehrer/Supertek, USA).*

EVE (Extended Virtual Environment), conçu par Jeffrey Shaw, est un dôme gonflable qui peut abriter une vingtaine de personne, dont l'utilisateur. Celui-ci est équipé de lunette polarisante 3D et d'un dispositif de poursuite sur sa tête qui pilote le bras d'un robot industriel. Deux projecteurs vidéos montés sur dessus projettent sur le mur l'image 3D d'un univers virtuel généré par une station SGI. L'utilisateur peut ainsi partager son expérience interactive avec d'autres spectateurs.

Exploration virtuelle de l'infiniment petit !

Des chercheurs ont également mis en avant leurs travaux sur des équipements biocybernétiques, plus fins et plus sensibles que les habituels casques et combinaisons, capables de réagir au tremblement d'un muscle. Ces nouvelles interfaces serviront notamment aux personnes handicapées pour leur permettre d'agir sur leur environnement à travers sa représentation virtuelle. Dans le même genre, la fondation AquaThought a mis au point un simulateur de rencontres avec les dauphins. Ce simulateur, non content d'offrir un visuel de haute qualité, reproduit avec fidélité les ondes sonores émises par les dauphins, et dont on dit qu'elles peuvent être bénéfiques pour l'homme. Une application inattendue du virtuel (et ce n'est pas un poisson d'avril) !

Applications scientifiques et artistiques

Autres applications : la nano-manipulation et le nano-art ! Ces deux techniques combinent le virtuel avec l'utilisation de microscopes extrêmement puissants. L'utilisateur peut donc explorer virtuellement la surface d'objets microscopiques et en altérer la structure pratiquement atome par atome (quoique l'interaction reste encore imparfaite actuellement). Que ce soit pour des applications scientifiques ou artistiques (le sculpeur Masaki Fujihata présentait des œuvres d'environ un dixième de millimètre), cette technique trouvera sans aucun doute des pléthores d'applications dans les années à venir (on en a déjà des exemples dans le domaine de la médecine).

La guerre virtuelle

Pour les amateurs de simulateurs militaires, Martin Stytz de l'US Air Force présentait le Synthetic Battle Bridge, un simulateur très réaliste de champ de batailles terrestre, aériennes ou même spatiales. Il est destiné à former les officiers de l'armée américaine. Enfin, on découvrait également le mythique Virtual Cockpit, un véritable simulateur de vol situé sur le casque du pilote et relié à une station

Les applications militaires ne sont pas en reste

graphique. Utilisable en réseau, le Virtual Cockpit permet aux pilotes de s'immerger totalement (et à plusieurs) dans des opérations militaires diverses. ■



▲ *Virtopia est l'un des premiers univers virtuels opérationnels aux États-Unis. Dans cette pièce dédiée à la communication, on peut entendre des murmures et des paroles, comme si on était immergé dans un milliers de conversations.*

PRESSIMAGE, la pre



UNIVERS MAC

Tout sur le Mac, pour mieux CHOISIR, ACHETER, UTILISER

... Chaque mois 1 disquette offerte.

35 F seulement chez votre marchand de journaux



GÉNÉRATION PC

Le PC accessible à tous pour mieux CHOISIR, ACHETER, UTILISER

Chaque mois 1 magazine + 1 disquette

30 F chez votre marchand de journaux



DP MAGAZINE

Le catalogue le plus complet de produits Shareware et Domaine Public. Spécial Amiga et ST en vente...

1 magazine + 1 disquette

19 F chez votre marchand de journaux



PC DISQUETTES

Un grand jeu du commerce à prix réduit. En ce moment, METAL MUTANT, le hit d'arcade aventure de Silmarils !

1 magazine + 1 disquette

59 F chez votre marchand de journaux



BANZZAI

Le mensuel des jeux pour consoles Nintendo ! Tous les mois des tests, des news, des trucs & astuces.

15 F chez votre marchand de journaux



SUPERSONIC

Le mensuel des jeux pour consoles Sega ! Tous les mois des tests, des news, des trucs & astuces.

15 F chez votre marchand de journaux

sse en ébullition !



ST MAGAZINE

Le SEUL magazine dédié à l'univers Atari ST, STE, TT, Falcon & Jaguar.

Chaque mois
1 magazine
+ 1 disquette

32 F chez votre marchand de journaux

MINITEL

3615 UMAC
3615 GEN PC
3615 ST MAG
les serveurs infernaux !

Ici 24 h/24, les news passent de l'état liquide à l'état solide. les infos explosent,les lecteurs posent leurs questions et téléchargent les meilleurs produits.



AMIGA DISQUETTES

Un grand jeu du commerce à prix réduit.
Sortie début mars : SUPERSKI 2, pour faire mieux quà Lillehammer.

1 magazine
+ 2 disquettes

63 F chez votre marchand de journaux



ST DISQUETTES

Un grand jeu du commerce à prix réduit.
Sortie début mars : SUPERSKI 2, pour faire mieux quà Lillehammer.

1 magazine
+ 2 disquettes

62 F chez votre marchand de journaux



GÉNÉRATION 4

Le mensuel des jeux vidéo. Amiga, PC, Mac, 3DO, CD-I, CD-Rom, Jaguar...

Chaque mois
1 magazine
+ 1 disquette

30 F chez votre marchand de journaux

MINITEL

3615 KONSOL
3615 GEN4
les serveurs de feu !

Ici 24 h/24, les news passent de l'état liquide à l'état solide. Les jeux explosent, les soluces bouillonnent, les lecteurs livrent leurs secrets. Livre–toi aux concours et affronte la puissance !

Les cartes jo sur PC mises

Ce petit manche est un élément indispensable de l'équipement de tout joueur. Encore faut-il que le bougre soit adapté à votre micro, sinon vous pouvez dire adieu à Comanche, Rebel assault ou autres Mortal Kombat. Un petit tour d'horizon des cartes joysticks s'imposait donc pour vous aider à faire le bon choix...

Acte 1, scène 1 : vous êtes dans le magasin de micros et vous venez de signer un chèque conséquent pour acheter la bête de vos rêves : un DX 2 66 local Bus, la totale quoi !

Pas d'affolement : on calibre le joystick

Acte 2, scène 1 : à la maison, vous déballez le tout et, fiévreux, vous effectuez les différents branchements. L'attente pendant l'installation de tous vos logiciels de jeux est absolument insoutenable...

Et au niveau de l'installation, ça se passe bien ?

Acte 2, scène 2 : enfin l'instant tant attendu est arrivé... Ah, qu'est-ce que ça va être bien : l'hélico de Comanche ne ressemblera plus à un hachoir mécanique projeté d'image fixe en image fixe.

Acte 2, scène 3 : tiens, c'est bizarre... mon hélico tourne en rond. Bon, pas d'affolement : on calibre le joystick. Ça ne marche toujours pas, essayons un autre jeu. Mais c'est pas vrai, Indycar est injouable...

Acte 3, scène 1 : vous vous jetez par la fenêtre !

Pour que cette pièce dramatique en trois actes ne se reproduise plus jamais, les constructeurs de cartes joysticks ont conçu des cartes qui s'adaptent à la vitesse de votre ordinateur. Certaines cartes son affichent même jusqu'à 80 MHz, ouaouh ! Il est vrai que sur les ordinateurs vraiment rapides, la gestion du joystick pose un vrai problème. En effet, le port jeu de la carte son marche en général mal, les ports d'origine pas du tout, et les cartes classiques non plus.

Un test complet avec des logiciels rebelles

Les cinq cartes de ce comparatif peuvent théoriquement s'adapter à n'importe quel processeur. Elles ont été testées sur un DX 2 66 avec des logiciels connus pour être problématiques avec les joysticks :

On peut aussi mixer sa soupe et faire du café avec...

TFX, Rebel Assault, Mortal Kombat et d'autres (Mortal Kombat ne marchait d'ailleurs quasiment jamais). Toutes les cartes proposent deux ports joysticks, ce qui est important pour les jeux comme les simulations sportives par exemple. Leur installation est en général simple, ce sont toutes des cartes courtes qui ne prennent pas beaucoup de place. ■

Thrustmaster ACM Game Card

Comme la Gravis, elle est équipée d'un bouton de réglage pour la sensibilité et l'installation est assez pénible. Un logiciel permet de tout paramétrer. La Thrustmaster est la seule carte à ne pas gérer directement deux manettes. Certes, il y a deux ports, mais le second est prévu pour les joysticks trois et quatre (aucun jeu n'exploite pour l'instant cette possibilité). Pour utiliser deux joysticks dans le jeu, il vous faut acheter un câble en « Y », difficile à trouver. La Thrustmaster fonctionne bien avec tous les jeux (sauf Mortal Kombat). Pour les simulateurs de vol, c'est le must. C'est la plus complète de la gamme Thrustmaster (manette des gaz, contrôle des armes, palonnier...). Elle gère parfaitement le second petit joystick ou chapeau chinois de la manette Thrustmaster. Je vous conseille vivement Comanche avec tout l'équipement Thrustmaster, on s'approche de la réalité virtuelle.

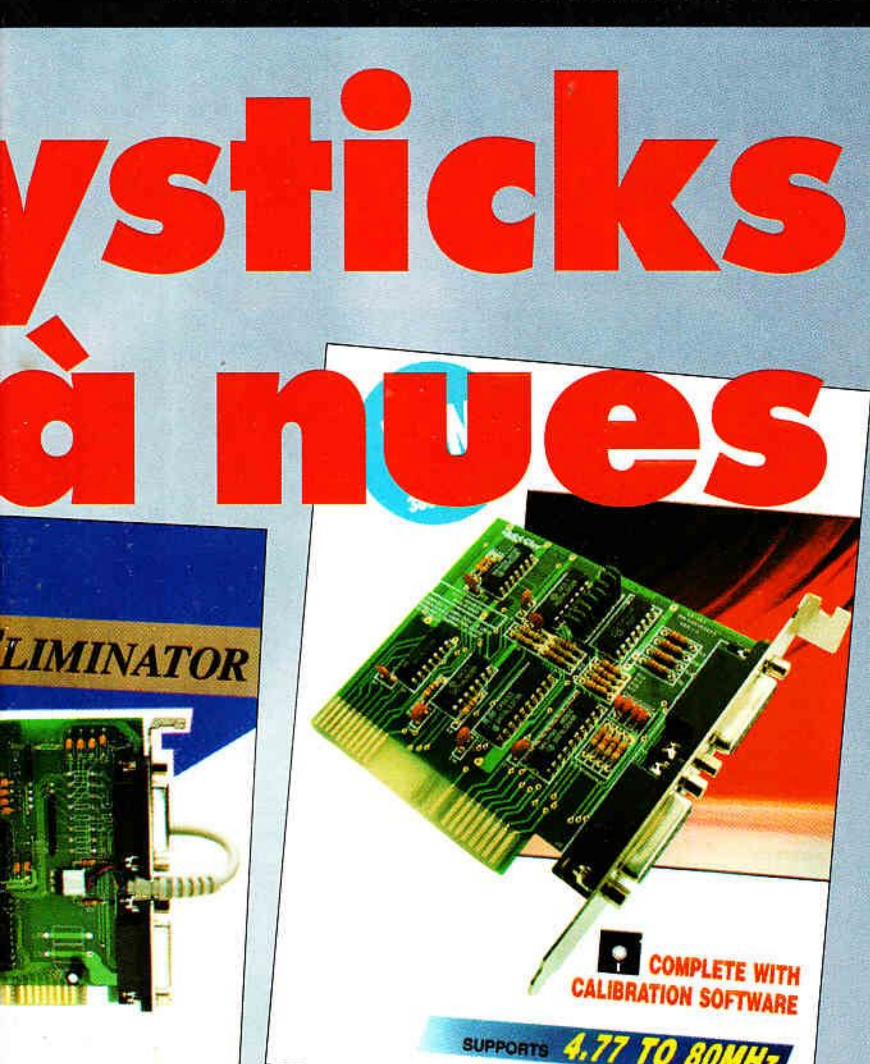
Konix

La carte Konix est étonnante : toute petite, elle n'est livrée avec aucun driver et il n'y a aucun réglage à faire. Et pourtant elle marche très bien. C'est la seule qui fonctionne avec Mortal Kombat en mode deux joueurs. Dans les simulateurs, la manette est précise et le centrage parfait. C'est la carte avec laquelle Rebel Assault, pourtant très imprécis sur un ordinateur de cette puissance, est le plus jouable. En plus, elle n'est pas chère, c'est vraiment un bon choix.

CH Gamecard III

De même que la Quickshot Smart Game Card, elle propose un logiciel pour étalonner la carte au démarrage de l'ordinateur mais il n'occupe pas de place en mémoire. Sur mon ordinateur, le paramétrage ne marche bizarrement qu'une fois sur deux. Le logiciel propose un calibrage très précis et un test de la carte. CH Gamecard fonctionne bien avec l'ensemble des jeux (sauf Mortal Kombat). Pour les simulateurs, le centre est un peu trop sensible et l'avion à tendance à ne pas voler droit.

ysticks à nues



Gravis Eliminator Game Card

Cette carte est assez sophistiquée. Elle propose un réglage de la sensibilité par commande à distance. En tournant un bouton, on adapte la carte à la vitesse du processeur. Un logiciel assez performant est fourni. Il permet de calibrer le joystick, de régler la vitesse et de détecter d'éventuels conflits. La carte est difficile à installer, il faut enlever le câble de la commande à distance (attention de ne pas le rebrancher à l'envers). L'avantage de ce système, c'est la possibilité de régler sans relancer l'ordinateur et sans installer des drivers. Le joystick se comporte bien dans tous les jeux. Pour les simulations de vol la progressivité est excellente.

Quickshot Smart Game Card

La carte est fournie avec un logiciel qui installe un driver en mémoire pour étalonner la carte. Il est même possible de changer les réglages avec les touches du clavier pendant le jeu. Malheureusement, ce gestionnaire occupe beaucoup de place en mémoire. Il est cependant possible de le désactiver après le paramétrage de la carte. La Quickshot marche mal ou pas du tout avec certains logiciels. Dans les simulateurs de vol la sensibilité n'est pas exemplaire.

Cartes	Sim. de vol	Compatibilité	Rég. vitesse	2 joysticks	Prix
Gravis	++	+	bouton	oui	250 F
Thrustmaster	++	+	bouton	non	250 F
Quickshot	+-	-	logiciel	oui	150 F
CH 3	+-	+	logiciel	oui	300 F
Konix	++	++	aucun	oui	170 F

MÉMOIRE INSIDE...

Le processeur et le code informatique ont été impitoyablement disséqués dans le dernier numéro. Nous continuons aujourd'hui notre promenade au royaume de la mémoire...

La mémoire de l'ordinateur se décompose en deux : les mémoires morte et vive. Cette différenciation est simple : la mémoire morte (ROM) conserve les informations lorsque la machine est éteinte. Elle sert à mémoriser les divers paramètres et le réglage de la machine, voire même le système d'exploitation. La mémoire vive (RAM) s'efface à chaque coupure de l'alimentation. Le processeur central charge une partie des informations du programme dans la mémoire vive, puise dans cette réserve et y stocke de nouvelles informations. L'accès à cette mémoire est extrêmement rapide : environ 70 nanosecondes (millionième de seconde) pour un PC moderne, alors que l'accès à un disque dur se chiffre en millisecondes.

Vous pouvez aussi rencontrer de la mémoire cache...

De l'utilité de la mémoire vive pour un processeur

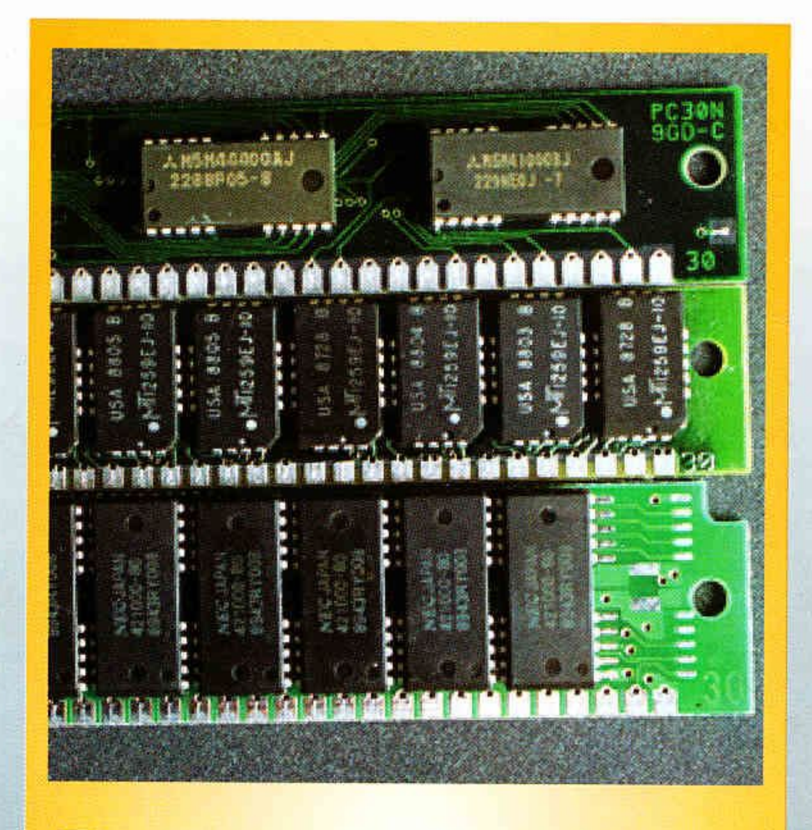
La quantité de mémoire vive disponible est donc très importante pour la rapidité et la complexité du jeu. S'il n'a plus en mémoire les informations dont il a besoin, l'ordinateur doit aller les chercher sur disque dur ou disquette. Si le jeu présente une animation continue à l'écran, il faut que toutes les données puissent être en mémoire vive car le processeur n'a pas le temps de recourir au disque. Les autres paramètres qui déterminent la vitesse d'accès à la mémoire ne dépendent pas directement de celle-ci. La fréquence du processeur est un de ces éléments. Cadencé à 50 MHz, les échanges avec la mémoire sont deux fois plus rapides qu'à 25 MHz. Attention : sur PC, les nouveaux processeurs DX 2 et DX 3 ne respectent pas cette règle. En effet, ce n'est que la fréquence du processeur qui est doublée ou triplée. L'échange avec la mémoire est deux ou trois fois moins rapide que la vitesse annoncée (un processeur 486 DX 2 66 MHz ne communique qu'à 33 MHz avec la mémoire).
L'unité des données dans laquelle le processeur travaille joue également un rôle. Si la communication se fait par segments de 32 bits, le nombre d'informations transmises à la mémoire en un temps donné sera deux fois plus élevé qu'en 16 bits. Savoir si votre machine est en 16, 32 ou 64 bits est très important. Cela conditionne grandement les performances. Là encore le PC vous réserve des surprises, un 386 SX ne communique avec la mémoire qu'en 16 bits alors que le processeur travaille en 32 bits. Un Amiga 500, en théorie moins performant, est un vrai 32 bits. Lorsque vous achetez un ordinateur, vous pouvez être confronté au terme de cache ou mémoire cache. De quoi s'agit-il ? Le processeur lui-même peut contenir un peu de mémoire vive de quelques Ko. Il peut également y avoir entre lui et la mémoire principale une mémoire de quelques dizaines de Ko extrêmement rapides. Dans les deux cas, le processeur y stocke en avance les informations dont il va avoir le plus besoin. Il accélère ainsi les calculs. La présence et la quantité d'une telle mémoire cache accélérera encore le traitement et donc le déroulement du jeu.

Quand mémoire rime aussi avec vitesse !

Une mémoire pour stocker et anticiper...

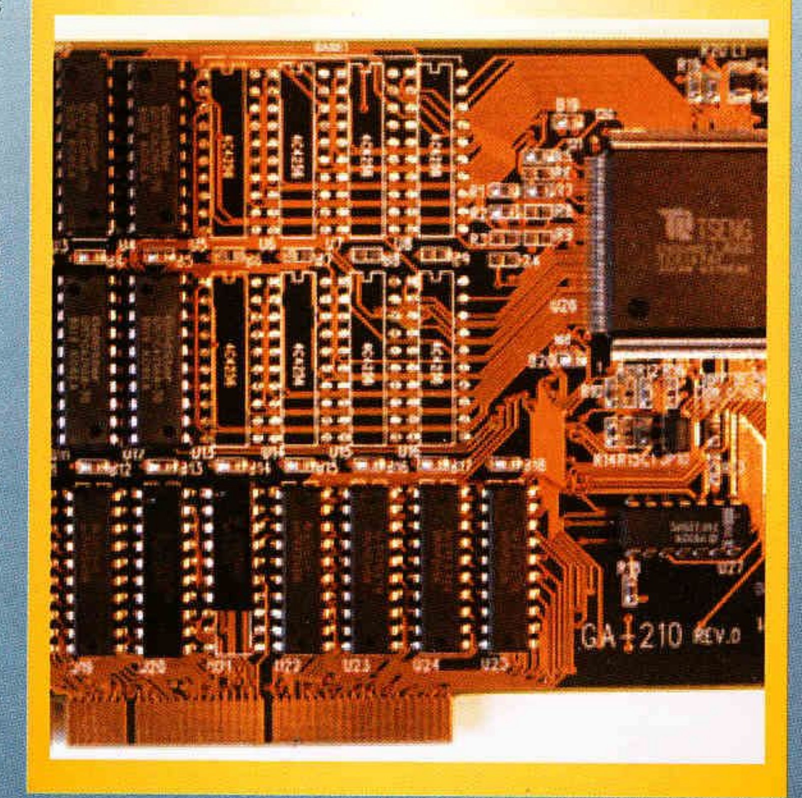
La mémoire cache peut également s'appliquer aux échanges entre le processeur et le disque dur. Elle peut être physique, intégrée au contrôleur du disque ou être prise sur la mémoire vive de l'ordinateur par l'intermédiaire d'un logiciel (Smartdrive sur PC, par exemple). Une telle mémoire cache sert à stocker les données du disque, qui sont les plus souvent lues par le processeur, ou à anticiper en chargeant ce dont le processeur aura besoin au prochain accès. ■

Stéphane Kaufmann



Barrettes de mémoire

Il existe trois formats de barrettes de mémoire : 1, 2 ou 4 Mégaoctets. Il est important de vérifier si votre carte mère supporte tous les formats. En effet, certaines cartes ne supportent qu'un seul format. Cela est parfois gênant lorsqu'on veut augmenter sa mémoire vive. Les nouvelles cartes supportent indifféremment tous les formats.



Eclatez vous avec la gamme

HIT SQUAD !

Des jeux fantastiques à un prix canon



PRINCE OF PERSIA
A vous de déjouer tous les pièges et les embuscades pour sauver une merveilleuse princesse.
Ref : PC001 AM001 ST001



TERMINATOR 2
Prenez la place du T101 et venez en aide aux rebelles. A vous de détruire l'autre Terminator.
Ref : PC002 AM002 ST002



JACK NICKLAUS GOLF
Une sélection des meilleurs pracours de golf du monde faite par Nicklaus et d'un réalisme surprenant.
Ref : PC003 AM003 ST003



POPULOUS
Vous êtes un être divin, mais une autre personne conteste votre supériorité. A vous de la détruire.
Ref : PC004 AM004 ST004



THE SIMPSONS
Salut, c'est Bart ! Les extra-terrestres envahissent Springfield. Vous me donnez un coup de main, please ?
Ref : PC005 AM005 ST005



PIT-FIGHTER
Maintenant sur vos micros la simulation de combat n°1 des jeux d'arcade.
Ref : PC006 AM006 ST006



TEST DRIVE II
De 0 à 100 kmh en moins de 4 secondes, voilà ce qui vous attend au volant d'une Ferrari F40 ou d'une Porche 959.
Ref : PC007 AM007 ST007



W.W.F.
Testez votre force dans cet extraordinaire spectacle de catch bien musclé et devenez le champion incontesté de la WWF..
Ref : PC008 AM008 ST008



688 ATTAC K SUB
Etre aux commandes d'un sous-marin, cela vous tente ? Seule cette simulation vous le permettra, alors soyez malin !!!
Ref : PC009 AM009



BUDOKAN
Devenez un pro des arts martiaux grâce à cette simulation qui vous propose 4 disciplines différentes.
Ref : PC010 AM010



THE CYCLES
Parcourez le globe pour vous mesurer aux meilleurs pilotes de moto sur les plus grands circuits du monde. Avez-vous assez de cran ?
Ref : PC011 AM011



LOMBARD RAC RALLY
Au volant d'une Sierra Cosworth et en passant par tous les terrains, essayez de remporter le rally le plus côté du monde.
Ref : PC012 AM012 ST012



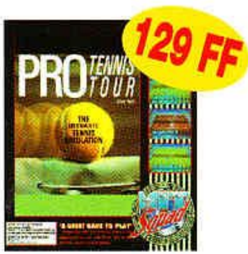
PICTIONARY
Ce super jeu de société arrive sur vos micros. Ne laissez pas passer des heures de détente et d'amusement.
Ref : PC013 AM013



RACK'EM
Billard américain ou Snooker, à vous de choisir dans cette superbe simulation.
Ref : PC014



R.B.I. 2
Voici la simulation de baseball la plus réaliste et la plus facile à jouer. A vous de montrer vos capacités.
Ref : PC015 AM015 ST015



PRO TENNIS TOUR
A 1 joueur ou à 2, sur toutes les surfaces des tournois du Grand Chelem, devenez le numéro 1 mondial.
Ref : PC015



STUN RUNNER
Prenez les commandes d'un vaisseau spatial et entrez dans le monde 3D de STUN RUNNER.
Ref : PC017 AM017 ST017



STRIKE FLEET
Une superbe simulation de guerre navale avec des graphisme à couper le souffle.
Ref : PC018 AM018 ST018

129 FF

4TH & INCHES
Une simulation de football américain comme vous n'en avez encore jamais vue. Il ne suffit pas d'être adroit, il faut encore être un fin tacticien.
Ref : PC019 AM019

BON DE COMMANDE - HIT SQUAD MICRO

NOM : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Ref : .... Ref : .... Ref : .... Ref : ....

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal de .... x 129 frs soit un montant de .... frs (les frais de transport étant gratuits).

Toute commande est à adresser à : Ocean France - 25 bld Berthier - 75017 Paris.
Les chèques doivent être établis à l'ordre de la société OCEAN France.
Pour obtenir la liste complète des HIT-SQUAD, il vous suffit de téléphoner au (16.1).40.53.92.86. ou d'écrire à l'adresse mentionnée ci-dessus.

CANNON FODDER

Après Sensible Soccer, les génies de Sensible Software nous ont offert un jeu passionnant et ô combien incontournable. Malheureusement, beaucoup d'entre vous ont eu du mal à progresser. Pour les aider, voici une description des premières missions. Allez, c'est parti !

Mission 1
Il n'y a pas vraiment de problème dans cette première mission. Il y a juste trois soldats ennemis qui ne sont même pas planqués et qui tirent comme des pieds.

Mission 2 — Phase 1
Cette contrée traversée par une rivière est plus malsaine. Faites vraiment gaffe à tous les soldats qui se trouvent dans les zones qui sont indiquées sur la carte.

Mission 2 — phase 2
Les soldats ennemis jalonnent les berges de la rivière. Méfiez-vous ! Ne tombez pas trop dans la flotte, cela peut provoquer des problèmes pour shooter. À l'endroit indiqué par une croix, il faut récupérer les grenades et les lancer sur le baraquement.

Mission 3
Quel manteau neigeux mes amis ! Attention à vos déplacements ! Ça glisse dur. Là encore, pas de piège particulier. Les méchants traînent autour des baraquements. Il faut absolument vous débrouiller avec vos hommes. Un conseil, compte tenu de la densité des soldats adverses, séparez vos troupes en deux groupes et essayez de n'en utiliser qu'un. Ainsi, s'il n'y a pas de survivant, vous reprendrez avec l'autre groupe.

Mission 4 — phase 1
Encore une mission simple où il faut massacrer tous les soldats et détruire les baraquements. Un petit conseil, traversez le fleuve à l'endroit indiqué par une croix. Vous éviterez ainsi de vous faire descendre lors de votre traversée à la nage.

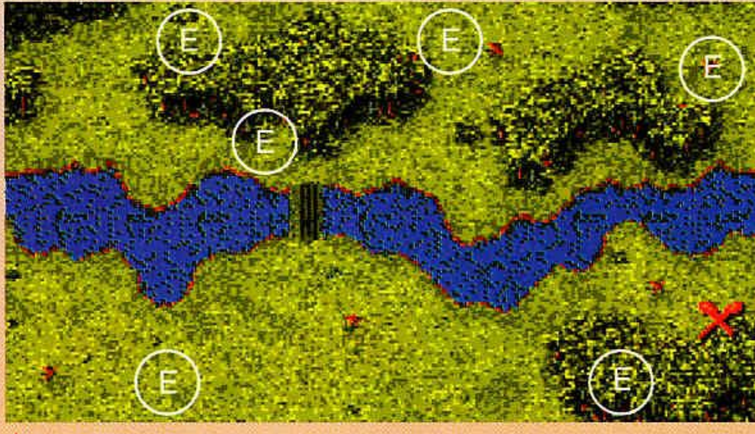
Mission 4 — phase 2
C'est simple comme bonjour : allez sur le bord du ponton que j'ai indiqué et balancez une grenade (en ayant pris le soin de nettoyer le secteur avant). Reculez ensuite rapidement pour éviter les éclats issus de l'explosion.

Mission 4 — phase 3
Ici, détruisez non seulement la base en bas à droite mais aussi le village. Vérifiez que vous avez bien nettoyé le secteur. À titre indicatif, je vous ai précisé certains endroits où se dissimulent des ennemis. Là aussi, la meilleure tactique est de séparer le commando.

Mission 4 — phase 4
Les ennemis grouillent de partout. Attention, je vous ai indiqué une mine. Alors évitez de passer par là où alors tirez dessus avant de passer. Un autre danger très important : évitez comme la peste les zones en marron, ce sont des sables mouvants. Je sais qu'à un moment, il y a des armes qu'on voudrait bien ramasser mais elles sont inaccessibles !

Légendes des cartes
B • Base.
E • Ennemi.
P • Piège.
X • Indications.
A • Armes.


▲ *Mission 1.*


▲ *Mission 2 : phase 1.*

Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express

• Dynablaster, Hudson-PC
Jean-Yves Lestienne, un ami belge s'il en est, vous propose gentiment les codes des 64 niveaux de ce délirant jeu d'Hudson. C'est merveilleux !
Monde 1 : UKCLMNKT, UKFLMNVV, MOOLOWTN, UBBLOIVK, MWKWHPAK, MAFWHPCN, UAOWOIEU, MXKWONYV.
Monde 2 : MKZLEEAK, UBRLVPVK, UORLWWEU, UUNKWHEN, UOLZWBEU, UBRZVEVK, MXCEEOEK, MBHABBYL.
Monde 3 : UWNKOPVG, UXGKHGVK, MACEHTVC, MAEEHHLC, UCZZOERA, MKNAOIZY, UAVKOORA, MXEEOEZS.
Monde 4 : MKHAEWUA, UCRHQQZN, MLYNQUGP, MUVCNLRP, MXVCNGUH, MOONMLEP, UXOVNVHG, MKZNMNVU.
Monde 5 : UAYVIBPU, UUOVMEPN, UKHHMEAG, UKBHMPHK, UOLHMPTA, MARCSJAC, UCAHIWTA, MUKCTWEG.
Monde 6 : MUKCMSZT, UOFHWIPN, MURCPEYN, MOANPOAN, MKANPOCA, MXRCPOPA, MOGNPIKT, MOLNPSHR.
Monde 7 : MXWCVENA, UUEKMSKN, MCGASLKN, UBLZILNK, UOLZMQKU, UXEKMQNK, MOGATQKT, UCLZIMKZ.
Monde 8 : MUNEMHTT, MOEAMHCT, MAZEIOVC, MXOEMTZY, UUKFNVHA, MWZEGEZK, UAVFVGHU, UKZOWEPH.

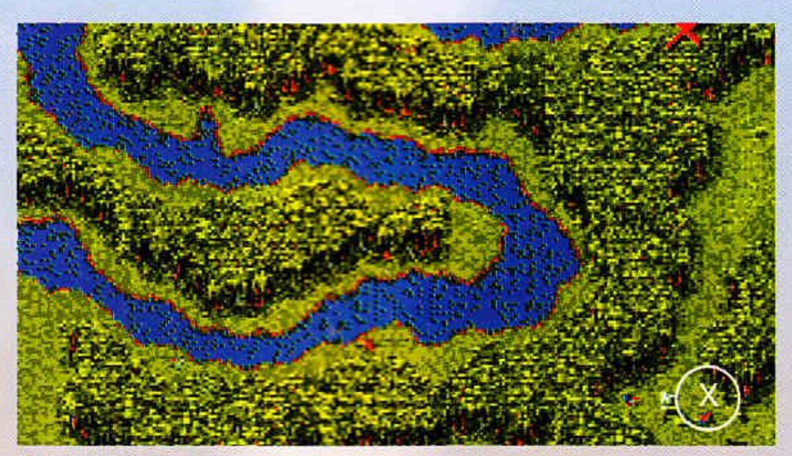
Liberation, Mindscape-CD32
Les possesseurs de CD32 et de ce gigantissime jeu de Mindscape vont être heureux. À la fin de la première mission, vous obtenez un « data crystal » qui vous indique où se trouve Toyagan. Utilisez le crystal dans les autres missions pour savoir où se trouvent les prisonniers sans se paumer dans les rues de la cité. Bon courage !

• Cannon Fodder, Virgin-AM
Une astuce sympa, même si elle n'est pas franchement très utile : allez au menu de sauvegardes et tapez <JOOLS> comme nom de fichier. Le haut de l'écran flashe. Retournez ensuite au menu principal et votre plus haut gradé devient soudainement général ! C'est magique.

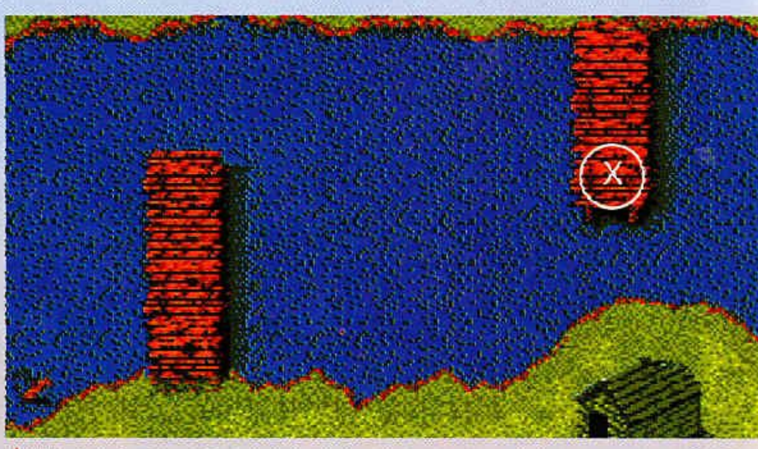
• Theatre of Death, Psygnosis-AM
Pour ne plus être à court de munitions, il suffet de taper <THUD SOFTWARE> dans le menu code. Ensuite, partez tous à l'abordage et soyez sans pitié !

• Alien Breed 2, Team 17-AM-A1200
Vous êtes sans doute nombreux à être bloqués dans ce fantastique soft de Team 17… Les codes de tous les niveaux vous seront certainement très utiles. Si, avec ça,

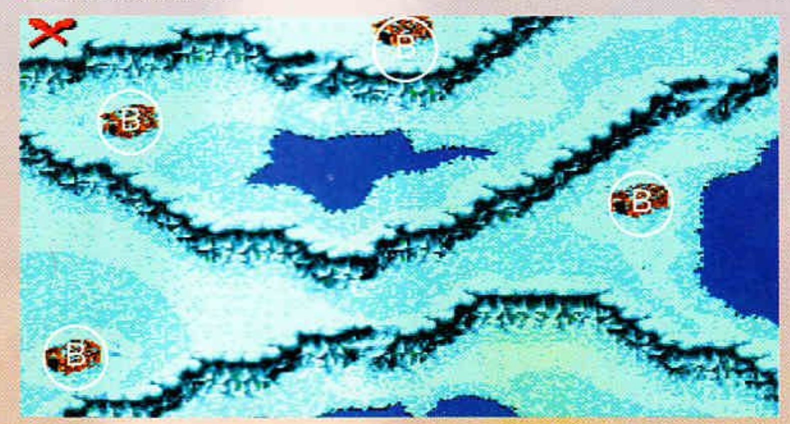
Chaos Engine, Renegade-ST
Voici le code ultime d'un des meilleurs shoot'em up sur ST. En mode un joueur contre CPU, tapez <JSP99G416LY2>. Vous commencez alors directement au monde 2 avec 30 vies et 41 993 crédits.



▲ *Mission 2 : phase 2.*



▲ *Mission 4 : phase 2.*



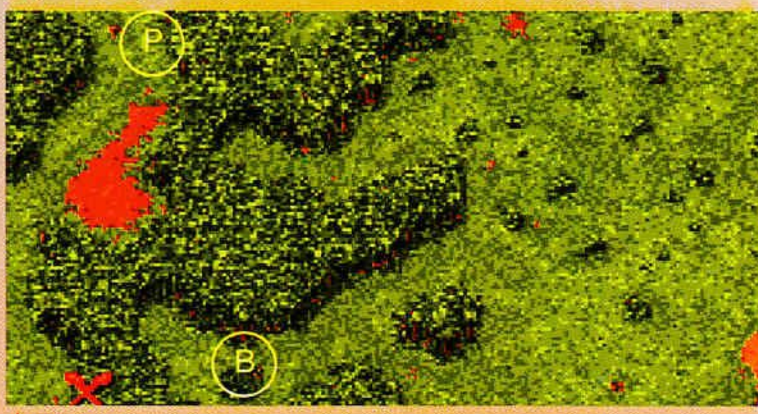
▲ *Mission 3.*



▲ *Mission 4 : phase 3.*



▲ *Mission 4 : phase 1.*



▲ *Mission 4 : phase 4.*

...ces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express...

vous ne pouvez toujours pas vous en sortir, laissez tomber !
098654, 736353, 243433, 378829, 000000, 353828, 108383, 370101, 982822, 847464, 737373, 928112, 287364, 193831, 090921, 309383, 101211, 103992, 998112, 125332, 091233

• Donk, Supervision-AM

Pour augmenter la puissance de vos différentes armes, attendez que l'écran devienne rouge, quand vous êtes sur le chemin de la sortie, et tapez <ABLE TO CHEAT>. Ensuite, appuyez sur les touches F1 à F4 pour booster vos capacités.

• Cyberpunks, Core Design-AM

Encore des codes, toujours des codes. Aujourd'hui, vous avez droit à ceux de cet adorable shoot de Core Design. C'est Byzance !
Mission 1 : 471174
Mission 2 : 159361
Mission 3 : 066990
Mission 4 : 135642

• Mortal Kombat, Virgin-AM

Vous êtes nombreux à réclamer les « fatality » de ce sanguinolent jeu de baston. On vous les offre sur un plateau... C'est l'Amérique !
Kano : gauche, gauche, feu.
Scorpion : bas, bas, feu.
Raiden : droite, gauche, gauche, gauche, feu.
Sonya : droite, droite, gauche, gauche, feu.
Liu Kang : bas, gauche, haut, droite, bas.
Sub-Zero : droite, bas, droite, feu.
Johnny Cage : droite, droite, droite, feu.
Il n'y a pas de raison pour qu'ils ne marchent pas sur PC également. Amusez-vous bien !

Hired Guns, Psygnosis-AM

L'immortalité, ça vous branche ? Avec ce jeu, c'est très simple. Il suffit de taper <AMIGA> sur votre clavier à n'importe quel moment du jeu. L'écran doit flasher en bleu pour montrer que le cheat mode est activé.

• Jurassic Park, Ocean-A1200

Compte tenu du succès de ce jeu et aussi de sa difficulté, vous êtes de plus en plus nombreux à quémander des codes. Vos prières sont exaucées : B5A48352, E54C67AA, D5F4AB62, 95B48B42, 85A4834A, 85B48B42, F54C6FAA, C57C77B2, D56C7FBA, A5149F5A.
Dorénavant, vous allez bouffer du dino !

• Zool 2, Gremlin-AM

Tapez <BUMBLEBEE> et commencez le jeu. Lorsque vous en avez assez, pressez <RETURN> pour passer le niveau.

**Nous attendons toutes vos astuces avec impatience à l'adresse suivante :
Génération 4 - Rubrique "Astuces" - 5-7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex.**

LES SOLUCES FONT NOTRE FORCE







, QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS !

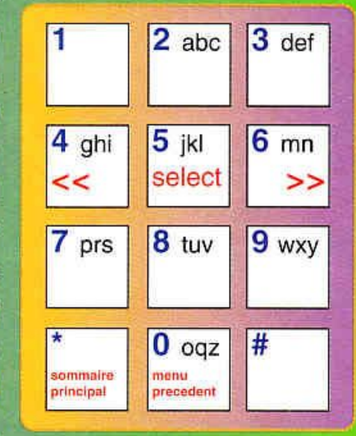
0 53 89

FATE:
RANDIA II
RK SUN

POLICE QUEST 4 - QUEST
6 - INNOCENT UNTIL
LE - ULTIMA 6 ...

Comment utiliser votre clavier téléphonique ?

Les solutions sont divisées en plusieurs niveaux. Vous faites défiler la liste des niveaux en appuyant sur la touche 6 (avance) du clavier téléphonique. Lorsque vous êtes au niveau qui vous intéresse vous appuyez sur la touche 5 (select) pour écouter la solution de ce niveau. A tout moment de la consultation vous pouvez appuyer sur 4 pour revenir en arrière, sur 6 pour avancer, * pour retourner au sommaire principal, et 0 pour revenir à la liste des jeux...



0 JEUX

cile à retenir !

GABRIEL KNIG
SINS OF THE F



Une petite aide pour ne plus avoir peur dans le noir et finir tranquillement de jouer à un jeu qui mélange subtilement l'angoisse et la terreur... Vous ne nous remercierez jamais assez !

Premier jour

Le jeu commence à la librairie Saint George (pièce 210) : placez le curseur aide <?> sur Grace pour connaître tous les messages (celui de Mosely place sur la carte l'icône <Police> et celui de grand-mère, l'icône <Gran>) ; prenez les pinces ; prenez la loupe ; lisez le livre de Heinz Ritter ; lisez le livre sur les serpents ; prenez le bon cadeau dans la caisse enregistreuse ; lisez le journal du premier jour (rendez-vous sur la carte du quartier français et sélectionnez l'agrandissement de la Nouvelle-Orléans).

• Agrandissement de la Nouvelle-Orléans
Sélectionnez la maison de grand-mère.

• Maison de grand-mère Knight
Placez le curseur <?> sur grand-mère. Renseignez-vous sur les membres de la famille (inscriptions sur la tombe de Harrison Knight ; vous pouvez aussi passer au deuxième jour grâce au Dr John). Prenez les escaliers pour monter au grenier.

• Grenier de grand-mère Knight
Prenez le calepin. Lisez le calepin qui se trouve dans l'inventaire. Faites marcher l'horloge (vous vous retrouvez dans le mécanisme de l'horloge).

• Horloge
Placez les aiguilles sur 3 heures. Tournez le cercle extérieur jusqu'à ce que le dragon se trouve en haut de l'horloge. Remontez l'horloge avec la clé (ceci déclenche l'ouverture d'un tiroir secret).Prenez la photo. Prenez la lettre. Lisez la lettre qui se trouve dans l'inventaire (ceci rajoute Heinz Ritter au thème Gran et Shattenjager au thème général). Quittez le grenier.

• Maison de grand-mère Knight
Questionnez Gran sur Heinz Ritter (rendez-vous sur la carte du quartier français).

• Carte du quartier français
Sélectionnez l'icône du commissariat de police.

• Hall du commissariat de police
Questionnez le sergent au sujet de Mosely (à propos de la scène du crime). Demandez l'enveloppe photo au sergent. Ouvrez l'enveloppe photo qui se trouve dans l'inventaire (la photo du meurtre et celle du policier apparaissent dans l'inventaire).

• Carte du quartier français
Sélectionnez l'icône du Jackson Square.

• Jackson Square
Rendez-vous dans la pièce se trouvant au nord-ouest de Jackson Square. Approchez-vous du mime (aucun effet). Rendez-vous dans la pièce au sud-est de Jackson Square. Approchez-vous du flic (aucun effet). Allumez la radio se trouvant sur la moto du flic (place le lac Pontchartrian sur la carte, rendez-vous sur la carte du quartier français et sélectionnez l'agrandissement de la Nouvelle-Orléans).

• Agrandissement de la Nouvelle-Orléans
Sélectionnez l'icône de la scène du crime.

• Lac Pontchartrian, scène du crime
Regardez les signes sur le sol (rajoute <motifs> au thème de Mosely). Utilisez la loupe pour suivre les traces se trouvant dans l'herbe. Utilisez les pinces sur l'écailles de serpent se trouvant dans l'herbe (nouveau thème serpents). Mettez les échantillons qui entouraient le corps dans le calepin (<motif lac> apparaît dans l'inventaire). Ramassez de l'argile (rendez-vous sur la carte du quartier français).

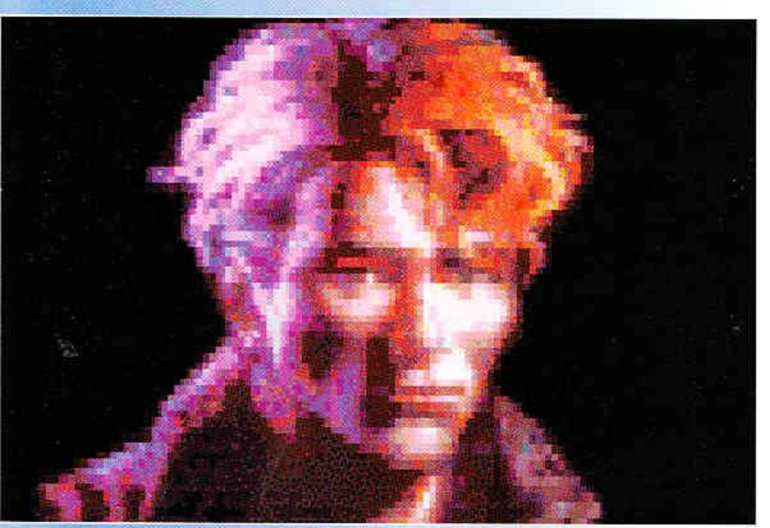
• Carte du quartier français
Sélectionnez l'icône du commissariat de police.

• Hall du commissariat de police
Interrogez le sergent sur Mosely. Ouvrez la porte battante. Ouvrez la porte du bureau de Mosely.

• Bureau de Mosely
Placez le curseur <?> sur Mosely. Questionnez Mosely sur les échantillons entourant le corps (nouvelle liste : <six autres échantillons>). Renseignez-vous sur les six autres échantillons (rajoute <dossiers échantillons> au thème Francks). Rendez-vous dans le hall du commissariat de police.

• Hall du commissariat de police
Placez le <?> sur l'officier de police. Sélectionnez le bon dialogue pour avoir le fichier. Prenez le fichier et mettez-le dans le dossier de Francks. Retournez dans le bureau de Mosely.

• Bureau de Mosely
Placez le <?> sur Mosely. Sélectionnez le thème <Photographe>. Demandez à emprunter une photo du policier et de l'au-





GHT
ATHERS



teur. Sélectionnez le bon dialogue pour quitter la pièce.

• Hall du commissariat de police
Reprenez le fichier police se trouvant dans le dossier. Photocopiez le fichier (la photocopie des signes apparaît dans l'inventaire). Remettez le fichier dans le dossier de Francks (vous pouvez aussi voler le dossier mais l'officier Francks ne vous parlera plus).

• Carte du quartier français
Sélectionnez la boutique vaudou.

• Boutique vaudou
Regardez l'enseigne (la nuit de la Saint Jean est rajoutée au thème). Utilisez la photo du meurtre sur Willy (le <cabrit sans cor> est rajouté au thème).

• Carte du quartier français
Sélectionnez la librairie Saint George.

• Librairie Saint George
Faire des recherches sur Malia Gedde (le dessin animé du jour se termine).

Deuxième jour

• Librairie Saint George
Adresse de Malia (début du dessin animé). Prenez le journal.

• Carte du quartier français
Sélectionnez le commissariat de police.

• Hall du commissariat de police. Placez le <?> sur le sergent. Interrogez le sergent au sujet de Mosely. Agissez sur la température. Augmentez la température à au moins 75. Entrez ensuite dans le bureau de Mosely.

• Bureau de mosely
Placez le <?> sur Mosely. Demandez du café (la première fois seulement). Prenez le veston de Mosely quand il sort (le badge de Mosely apparaît dans l'inventaire).

• Carte du quartier français
Sélectionnez le Jackson Square.

• Jackson Square
Allez au nord-est de Jackson Square. Regardez le dessin que l'artiste a perdu. Donnez le bon cadeau au vendeur de hot-dog (le hot-dog apparaît dans l'inventaire). Donnez-le au petit danseur (ce garçon propose de faire quelque chose pour vous). Placez le <?> sur le petit garçon. Sélectionnez le bon dialogue pour avoir le dessin. Gabe prend le dessin technique au petit garçon. Utilisez le dessin technique avec le dessinateur technique. Utilisez les six échantillons sur l'artiste (que vous avez obtenus de Mosely). Utilisez le motif <lac> sur l'artiste (deuxième échantillon).

• Agrandissement de la Nouvelle-Orléans
Sélectionnez le domaine de Gedde.

• Domaine de Gedde
Frappez à la porte avec le heurtoir. Sélectionnez le bon dialogue pour voir Malia. Utilisez le badge sur le majordome. Entrez dans le domaine de Gedde (pièce 360).

• Intérieur du domaine de Gedde
Placez le <?> sur Malia. Interrogez Malia deux fois au sujet du <Vaudou>. Interrogez Malia deux fois au sujet du <lac Pontchartian>. <Flirtez> cinq fois avec Malia (ce qui désorientera Gabe).

• Carte du quartier français
Sélectionnez le musée vaudou.

• Musée vaudou
Interrogez le Dr John au sujet du Vaudou (ajoute <le vaudou historique/moderne> au thème). Posez des questions sur le Vaudou moderne jusqu'à ce que le message réapparaisse (Moonsbeam apparaît sur la carte du quartier français). Posez des questions sur le Vaudou historique jusqu'à ce que le message réapparaisse (ajoute <Marie Laveau> au menu des thèmes). Posez des questions sur Marie Leveau jusqu'à ce que le message réapparaisse (le cimetière Saint Louis apparaît sur la carte du quartier français).

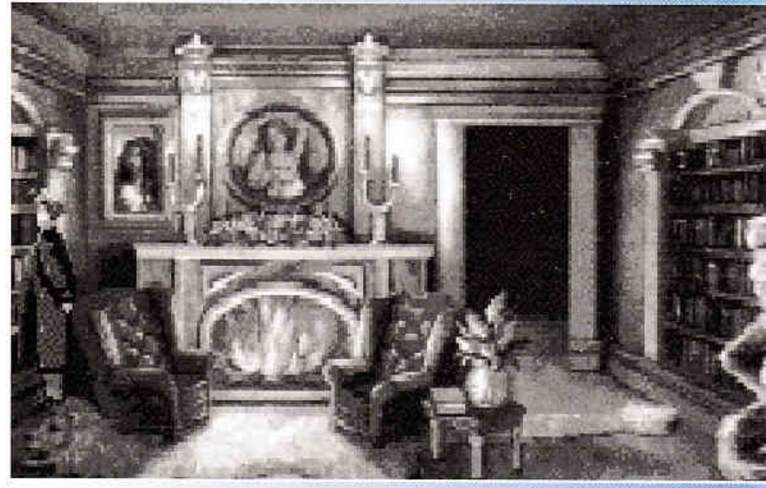
• Carte du quartier français
Sélectionnez le cimetière Saint Louis.

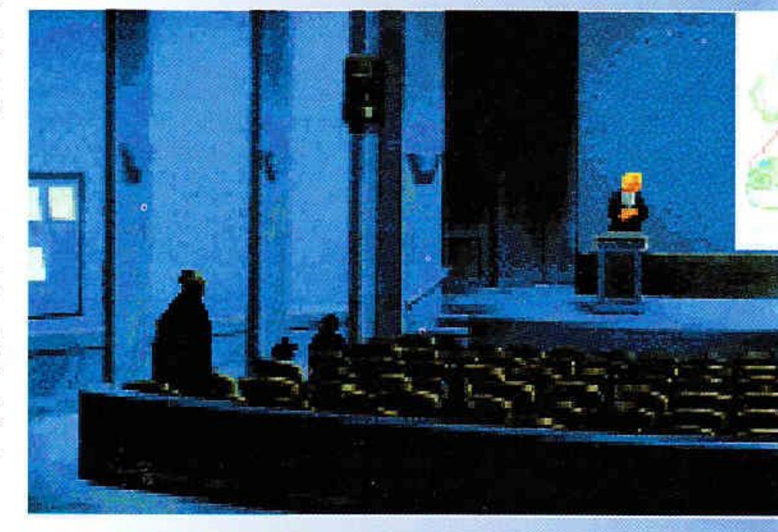
• Cimetière Saint Louis
Interrogez le gardien au sujet de Marie Laveau jusqu'à ce que le message réapparaisse (ajoute <d'autres inscriptions Vaudou sur les tombes> au menu du thème). Interrogez le gardien au sujet des autres inscriptions Vaudou sur les tombes. Regardez la pierre tombale de Laveau. Mettez dans le calepin les croix se trouvant sur la pierre tombale (le code Vaudou 1 apparaît dans l'inventaire).

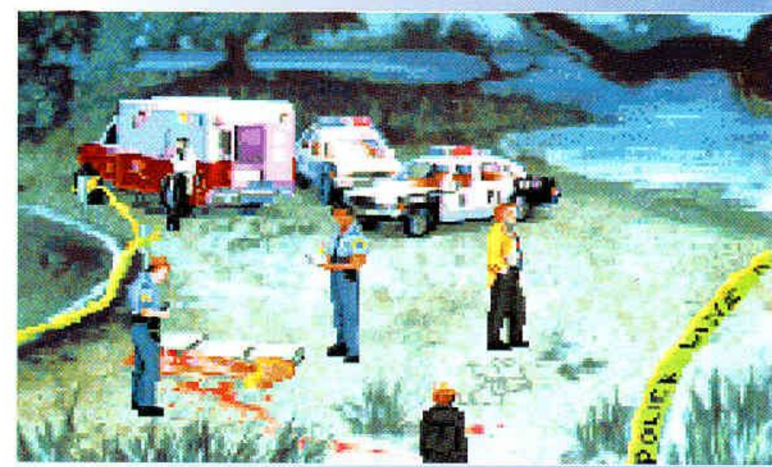
• Carte du quartier français
Sélectionnez la maison de Moonbeam.

• Maison de Moonbeam
Interrogez Moonbeam au sujet du Vaudou. Interrogez Moonbeam au sujet de la nuit de la Saint Jean (les masques d'animaux apparaissent dans l'inventaire). Renseignez-vous sur les serpents (ajoute <Grimwald> au menu du thème). Renseignez-vous sur Grimwald. Demandez une démonstration (première fois seulement). Prenez la peau du serpent qui se trouve dans la cage ouverte. Montrez le message codé vaudou à Moonbeam pour qu'il le déchiffre. Comparez la peau de serpent à l'écaille de serpent (en utilisant la loupe qui se trouve dans l'inventaire).

• Carte du quartier français
Sélectionnez la boutique vaudou.



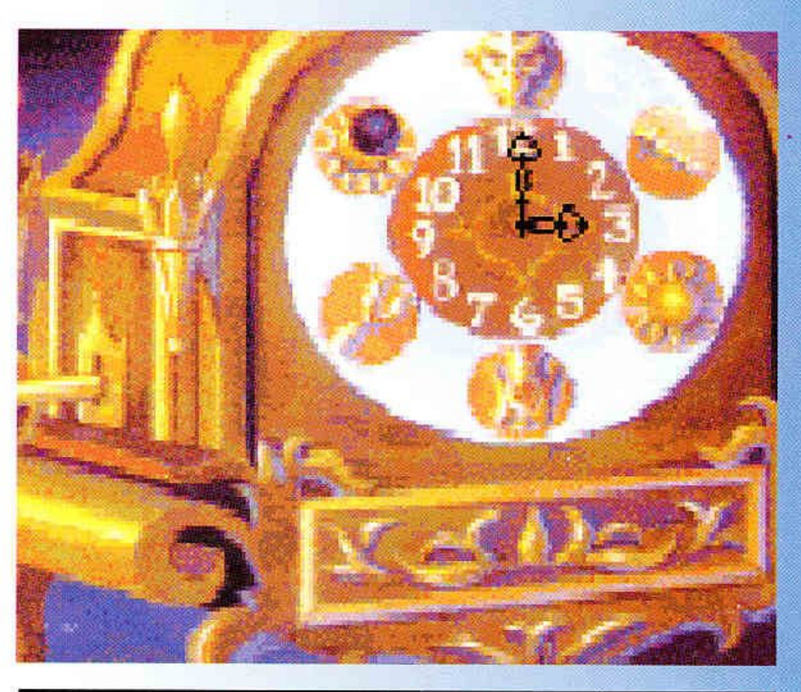


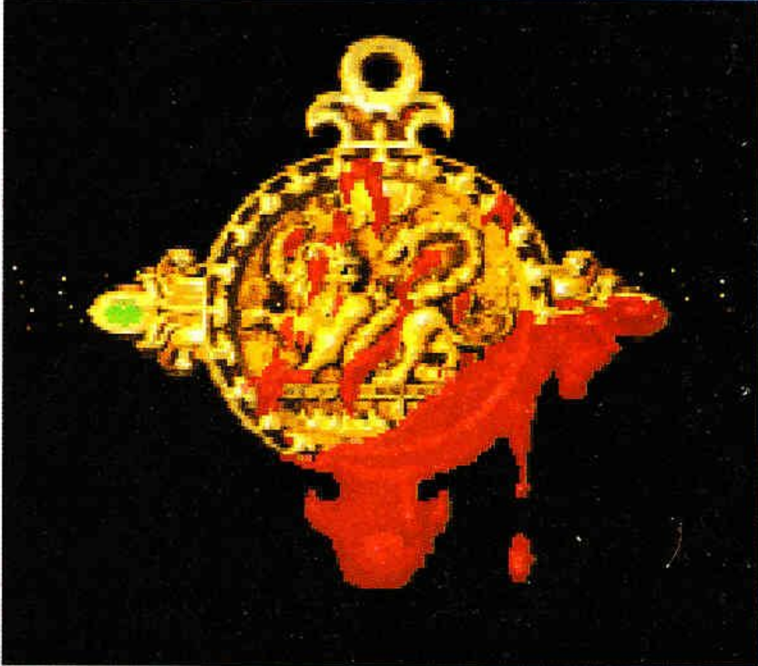


• Boutique vaudou
Cherchez Madame Cazaunoux dans la boutique (ajoute Cazaunoux au menu du thème). Placez le <?> sur Willy. Interrogez Willy deux fois au sujet des <masques d'animaux> (maintenant vous pouvez vendre la peinture du père).
• Carte du quartier français
Sélectionnez la librairie Saint George.
• Librairie Saint George
Placez le <?> sur Grace. Faites des recherches sur Madame Cazaunoux.

Troisième jour

• Librairie Saint George
Début du dessin animé (ajoute le numéro de téléphone de Ritter au thème de Grace, Wolfgang Ritter au thème de Gran, le numéro de téléphone de Cazaunoux apparaît dans l'inventaire). Demandez à Grace de vous donnez les messages. Demandez à Grace le numéro de téléphone de Ritter (le numéro de téléphone apparaît dans l'inventaire). Prenez le journal du troisième jour (l'université Tulane apparaît sur la carte GNO).
• Appartement de Gabriel
Prenez le gel pour cheveux. Décrochez le téléphone. Appelez Vet (le numéro se trouve dans l'annuaire téléphonique) pour avoir le numéro de Caz. Sélectionnez le bon dialogue (la maison de Cazaunoux apparaît sur la carte FQ).
• Librairie Saint George
Un fleuriste entre dans la librairie pour essayer d'acheter la peinture. Sélectionnez le bon dialogue pour vendre cette peinture (100 dollars apparaissent dans l'inventaire).
• Carte du quartier français
Sélectionnez la boutique vaudou.
• Boutique Vaudou
Donnez 100 dollars au commerçant (le masque de crocodile et l'huile maître de jeu apparaissent dans l'inventaire).
• Carte du quartier français
Sélectionnez le Jackson Square.
• Jackson Square
Rendez-vous au nord-est de Jackson Square. Parlez au dessinateur technique (pièce 410, le <veve> déchiffré apparaît dans l'inventaire). Rendez-vous au nord-ouest de Jackson Square. Utilisez le curseur <prendre> sur la diseuse de bonne aventure pendant qu'elle est en train de danser (pièce 420). Ramassez le voile. Utilisez la loupe pour regarder le voile apparaissant dans votre inventaire. Regardez le voile en plan rapproché pour en mesurer l'échelle. Sortez du plan rapproché. Utilisez les pinces sur le voile apparaissant dans votre inventaire (l'écaille apparaît dans l'inventaire). Utilisez le voile sur la diseuse de bonne aventure. Elle vous lit l'avenir de Gabe. Comparez avec les écailles de serpent se trouvant dans l'inventaire.
• Carte du quartier français
Sélectionnez le commissariat de police.
• Hall du commissariat de police
Entrez dans le bureau de Mosely.
• Bureau de Mosely
Assistez à la conversation entre Mosely et Crash (le jeu prend les commandes et Mosely retrouve son badge).
• Carte du quartier français
Sélectionnez le cimetière Saint Louis.
• Cimetière Saint Louis
Regardez l'animation Gabriel/Malia.
• Agrandissement de la Nouvelle-Orléans
Sélectionnez l'université de Tulane.
• Université de Tulane
Assistez à la séance de diapositives d'une conférence (le masque d'animal apparaît dans l'inventaire s'il ne s'y trouve pas déjà).
• Bureau de Hart
Utilisez la veve déchiffrée sur Hartridge. Interrogez Hart au sujet du cabrit sans cor. Montrez à Hart la photo du meurtre (le Vaudou noir apparaît dans le menu du thème). Interrogez Hart au sujet du Vaudou noir. Interrogez-le sur la nuit de la Saint Jean.
• Carte du quartier français
Sélectionnez la cathédrale Saint Louis.
• Cathédrale Saint Louis
Ouvrez la porte qui se situe au fond de la cathédrale. Entrez dans la pièce du père Ready. Prenez le col blanc du père. Prenez la chemise du père.
• Carte du quartier français
Sélectionnez l'icône Cazaunoux.
• À l'extérieur de chez Cazaunoux
Revêtez Gabriel de la chemise et du col du père. Mettez du gel pour cheveux à Gabriel. Frappez à la porte avec le heurtoir.
• Chez Cazaunoux
Interrogez Caz au sujet du cabrit sans cor. Sélectionnez le dialogue chèvres sans cornes (le sacrifice humain apparaît dans le menu thème). Interrogez Caz au sujet du sacrifice humain (les vraies reines du vaudou apparaissent dans le menu thème). Renseignez-vous sur les vraies reines du vaudou. (code secret Vaudou hounfour apparaît dans le menu général). Renseignez-vous sur le code secret Vaudou hounfour (Caz montre le bracelet de serpent à Gabe). Sélectionnez le dialogue « Je prendrai le bracelet… » et « Je bénirai le bracelet… ». Utilisez l'argile sur le plan rapproché du bracelet (le moule du bracelet apparaît dans l'inventaire, le bracelet en serpent apparaît dans le menu du thème).
• Carte de la Nouvelle-Orléans
Sélectionnez la maison de grand-mère Knight.
• Maison de grand-mère Knight
Renseignez-vous sur Wolfgang Ritter.
• Carte du quartier français
Sélectionnez la maison de Napoléon.
• Maison de Napoléon
Interrogez Bartender au sujet du Vaudou. Interrogez deux fois Bartender au sujet des clients du bar. Interrogez Bartender au sujet de Sam et le Vaudou. Utilisez de l'huile maître de jeu sur Sam. Sam gagne aux échecs. Montrez à Sam le moule d'argile.
• Carte du quartier français
Sélectionnez la librairie Saint George.
• Librairie Saint George
Placez le <?> sur Grace. Demandez à Grace d'enquêter sur <l'échantillon>.
• Appartement de Gabriel
Décrochez le téléphone. Appelez Ritter ou utilisez la fiche sur laquelle se trouve le numéro de téléphone avec le clavier numérique. (*À suivre…*) ■







VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN ☎
☞ 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
STARTREK 2, KYRANDIA 2
SKIDMARKS.



ATARI & AMIGA

Nouveautés

A1869 vf	ND	269
ARCADE POOL	ND	249
BENEATH a steel sky vf	ND	289
BRIAN THE LION	ND	239
DANGEROUS STREETS	ND	249
DARKMERE	ND	289
DRACULA	ND	279
K 240	ND	279
LEGACY OF SORASIL	ND	249
MR NUTZ	ND	249
PERIHELION	ND	269
PINBALL spécial édition	ND	289
ROBINSON REQUIEM vf	279	279
SEEK & DESTROY	ND	249
TWILLIGHT 2000	ND	299
WHALE'S VOYAGE	ND	269

contactez-nous pour disponibilité

3D CONSTRUCION kit 2	ND	459
3D MASTER GOLF	269	249
A 320 AMERICAN airport	289	289
ALIEN 3	ND	259
ALIEN BREED 2	ND	259
ANOTHER WORLD	249	249
A-TRAIN vf	ND	289
BART VS WORLD	259	259
BATTLE ISLE 93	ND	259
BLACK SECT vf	249	249
BODY BLOWS galactic	ND	269
BONANZA BROS	189	ND
BUBBA N' STYX	ND	199
CAMPAIGN 2	ND	329
CANNON FODDER	279	249
CARLOS	269	249
CHAOS ENGINE	249	249
CIVILIZATION	289	289
COMBAT AIR PATROL	ND	249
COOL SPOT	ND	279
COOL WORLD	189	249
DENIS	ND	239
DISPOSABLE HEROE	ND	199
DOGFIGHT	289	269
DUNE 2 vf	ND	269
DUNGEON + CHAOS	259	259
ELITE 2	289	289
F1 GRAND PRIX	289	289
F 117 A	ND	289
FLASHBACK	ND	239
FURY OF THE FURIES	ND	249
GENESIA	289	249
GLOBAL GLADIATORS	ND	189
GOAL	259	249
GOBLINS 3	ND	279
GUNSHIP 2000	ND	289
GUY ROUX manager vf	289	289
HIRED GUNS	ND	269
HISTORY LINE vf	ND	349
INDY 4 AVENTURE vf	ND	369
ISHAR 2 vf	269	269
JURASSIC PARK	ND	239
KINGMAKER vf	269	269
KRUSTY FUN HOUSE	ND	229
LEGEND OF VALOUR vf	289	289
LEMMINGS 2	249	249
LOTUS TURBO TRILOGY	ND	249
LOST VIKINGS	ND	249
MAGIC BOY	220	220
M1 TANK PLATOON vf	189	ND
MORTAL KOMBAT	ND	249
NORTH & SOUTH vf	ND	299
OM SUPER FOOTBALL	ND	239
ONE STEP BEYOND	199	199
OSCAR	ND	229
PERFECT GENERAL vf	ND	289
PREMIER MANAGER 2	ND	249
PREMIERE	ND	189
RACE DRIVIN	189	ND
SECOND SAMOURAI	ND	249
SECRET MONKEY isl 2 vf	ND	329
SIMON THE SORCERER vf	ND	329
SLEEPWALKER 1 mo	129	249
SOCCER KID	ND	220
SPACE HULK	ND	249
STREET FIGHTER 2 1m	220	220
SUPER CAULDRON	249	249
SYNDICATE vf	ND	249
THE PATRICIAN vf	249	249
THEATRE OF DEATH	ND	249
THE SETTLERS vf	ND	299
TRODDLERS	ND	189
TORNADO vf	ND	329
TURRICAN 3	ND	239
VROOM + great courts 2	259	259
VROOM multiplayer	199	199
WINTER OLYMPICS	ND	249
WIZ N LIZ	ND	249
ZOOL 2	ND	239

CD 32 AMIGA

ALIEN BREED spécial édt.	249	LABYRINTH OF TIME	229
BUBBA N' STYX	269	LOTUS TURBO trilogy	269
BUBBLE & SQUEAK	269	MICROCOSM	329
CAPTIVE 2	299	PROJECT X + F17	249
DENIS	249	PINBALL FANTASIES	269
DANGEROUS STREET	269	PIRATES GOLD	220
DEFENDER of the crown 2.	269	SENSIBLE SOCCER	249
DISPOSABLE HERO	269	ULTIMATE BODY BLOWS	269
DONK spécial édition	249	URIDIUM 2	249
FURY OF THE FURIES	269	UTOPIA 2	269
GENESIS	269	WHALE'S VOYAGE	269
LITIL DIVIL	269	ZOOL 2	269

contactez-nous pour disponibilité

COMPILATIONS

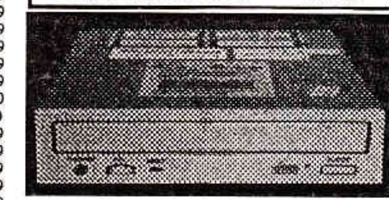
	ST	AM	PC
FANTASTIC WORLDS realms /pirates /populous /megalomania / wonderland	289	289	289
MAITRES AVENTURE maupiti island / voyageurs du temps / opération stealth	289	289	329
PLANETE AVENTURE 2 monkey isl /loom /populous / explora 3 (st,pc) maupiti (am)	289	289	289
STRATEGY MASTER hunter/ populous/ excalibur/ chess/ deuteros (st) battle (am)	319	319	289
FUN RADIO 3 battle britain/monkey isl/indy 3/battle 42 (st,pc) mig 29 (am)	359	359	289
KINGS ADVENTURE fascination / bargon attack / gobliiins	299	299	ND
STRATEGIES dominium / realms / supremacy	299	299	ND
SPACE LEGENDS elite + / wing commander / megatraveler 1	ND	329	349
FUN RADIO 4 superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4	289	289	329
LORDS OF POWER silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron	ND	349	399
BATTLE OF TIME battle isle / perfect general / megalomania / first samourai	ND	249	299
DREAMLANDS transartica / ishar / storm master	289	289	329
FOX COLLECTION VOL 3 gods/ team suzuki/ crazy cars 3/ carl lewis challenge	329	329	349
EXCELLENT GAMES populous 2 /james pond 2 / shuttle /billard americain	ND	289	329
AWARD WINNERS 2 sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker	ND	289	349

SOUND BLASTER

version 2 deluxe	550F
version PRO 2 deluxe	850F
version 16 basic	1250F
version 16 ASP	1650F

CD ROM

lect dble vitesse MITSUMI	1790F
lect dble vitesse +7thguest	2290F
pack PUISSANCE 16 lect dble vites + Sound blaster 16 + 7th guest + Tempra + rebel assault	3390F



CD ROM int, double vitesse, 300K/s, 320 ms,
CD photo, CD audio + le jeu "the 7th guest"

joystick
THRUTSMASTER
FLIGHT
CONTROL
SYSTEM
650F

3"1/2 par 100
DD/DF
3F90 piéce
HD/DF
4F90 piéce

extension
512K
ATARI STE
AMIGA 500
299F

CD - ROM

BATTLE ISLE 2	369	LANDS OF LORE vf	369
BLOODNET	349	LORD OF THE RING	349
COMANCHE + mission 1 & 2	389	MEGARACE vf	369
DAY of the TENTACLE vf	369	MICROCOSM	369
DRACULA UNLEASHED	349	REBEL ASSAULT nf	369
DUNE vf	349	RETURN TO ZORK	369
GABRIEL KNIGHT	329	SAM & MAX	369
GOLDEN 7 compilation	449	STARTREK 25TH	369
INCA 2 vf	349	STRIKE COMMANDER	369
IRON HELIX vf	329	SUBWARS 2050	349
JURASSIK PARK	329	TFX nf	389
KGB CONSPIRACY vf	369	THE PATRICIAN vf	369
KYRANDIA vf	369	WOLFPACK	329
LE COBAYE lawnmower	36	WORLD OF XEEN vf	389

PC COMPATIBLES

Nouveautés

A1869 vf	299
ARENA	369
ARMORED FIST	369
BATTLE ISLE 2 vf	359
BENEATH A STEEL SKY vf.	329
BLOODNET	369
CANNON FODDER	329
DELTA V	369
F-14 FLEET commander	369
GREAT NAVAL BATTLES 2..	369
NONA BASKET	329
OM SUPER FOOTBALL	269
PACIFIC STRIKE	369
ROBINSON REQUIEM vf	289
SEAWOLF	369
SIM CITY 2000 vf	349
THE SETTLERS vf	369
THEATRE OF DEATH	349
TIM TOONS	329
U.F.0	349
ULTIMA VIII vf	349

3D CONSTRUCION kit 2	459
A-TRAIN vf	289
ACES OVER EUROPE vf	329
A320 AMERICAN airport	329
ALONE IN THE DARK 2 vf	369
ANCIEN art of war in the skie	289
B.A.T 2 vf	329
BATTLE ISLE 93	259
BLACK SECT vf	289
BLANCO inter rugby challeng	289
BLUES BROTHERS	249
BODY BLOWS	249
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	289
CAESAR vf	349
CAMPAIGN 2 vf	329
CANTONA STRIKER	289
CHESS MASTER 4000 turbo..	289
CIVILIZATION vf	289
CIVILIZATION windows	329
COMANCHE + mission 1	369
COMANCHE mission 2	199
COMMAND HQ	329
COMPLETE CHESS	289
CURSE OF ENCHANTIA vf	289
CYBER RACE vf	329
D-DAY vf	349
DARKSUN	349
DAY of the TENTACLE vf	339
DISCOVERY vf	289
DOGFIGHT	269
DRACULA	299
DRAGONSPHERE	349
DUNE 2 vf	329
DUNGEON HACK vf	329
ELITE 2 vf	329
EYE of the BEHOLDER 3 vf...	329
F 15 STRIKE EAGLE 3	329
F 117 STEALTH FIGHTER	289
FALCON 3 vf + scenario	359
FANTASY EMPIRE	329
FIELDS OF GLORY vf	289
FLASHBACK	289
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	389
FLIGHT SIMULATOR ATP	435
FORT APACHE	289
FREDDY PHARKAS vf	289
FURY OF THE FURIES	269
GABRIEL KNIGHT vf	329
GENESIA vf	289
GLOBAL DOMINATION	369
GOAL	289
GOBLIINS 3	289
GRAND PRIX F1	289
GUNSHIP 2000 + scenario	329
GUY ROUX manager vf	299
HARRIER JUMP JET	349
HIGH COMMAND europe	369
HIRED GUNS	299
HISTORY LINE 1914-18 vf	369
INCA 2 vf	329
IN EXTREMIS vf	289
INDY 4 aventure vf	369
INDY CAR RACING	329
INNOCENT until caught	369
ISHAR 2 vf	289
JETFIGHTER 2 vf	249
JURASSIK PARK	269
KASPAROV GAMBIT	339
KINGMAKER vf	329
KING QUEST 6 vf	349
KYRANDIA 2 vf	329
LANDS OF LORE vf	299
LAURA BOW 2 vf	349
LEGACY vf	349
LEISURE SUIT LARRY VI vf...	329
LEMMINGS 2	289
LITIL DIVIL	289
LOST VIKINGS	289
MAGIC CANDLE 2	289
MANTIS	289
MASTER OF ORION	369
MICROPROSE GOLF	289
MIGHT & MAGIC 5 vf	289
MORTAL KOMBAT	289
NHL HOCKEY	299
NORTH & SOUTH vf	349
ONE STEP BEYOND	199
OSCAR	269
PATRIOT	329
PINBALL DREAMS	289
PINBALL FANTASIES	289
PIRATES GOLD vf	289
POLICE QUEST IV vf	329
PRINCE OF PERSIA 2	289
PRIVATEER + speeck	369
QUEST FOR GLORY III vf	289
QUEST FOR GLORY IV vf	329
RAILROAD TYCOON deluxe.	289
RALLY	299
REACH for the SKIES	329
RETURN of the PHANTOM	289
ROME vf	289
SAM & MAX vf	329
SEAL TEAM	289
SENSIBLE SOCCER	289
SHADOW CASTER	329
SIMON THE SORCERER vf	369
SPACE QUEST 5 vf	329
SPEELCRAFT	289
STARLORD vf	329
STARTREK judgement rides....	369
STEEL EMPIRE	289
STREET FIGHTER 2	129
STRIKE COMMANDER	269
STRON GHOLD vf	269
SUBWAR 2050	329
SUPER CAULDRON	249
SYNDICATE vf	289
TASK FORCE 1942	349
TERMINATOR 2029 rampage.	289
THE PATRICIAN vf	289
T.F.X vf	349
TORNADO vf	369
ULTIMA VII vf	329
ULTIMA VII partie 2	349
WING commander 2 vf +speak	329
WINTER OLYMPICS	329
WW2 battle south pacific	369
X-WING notice vf	369

✂

NOM..
PRENOM...
ADRESSE..
....
....
VILLE..
CODE POSTAL..
TELEPHONE..

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

TITRES...PRIX ....
....
....
....
.... TOTAL ....

☐ ATARI 520 ☐ 1MO ☐ STF ☐ STE
☐ AMIGA 500 ☐ 500 + extension ☐ 500+/600 ☐ 1200 ☐ CD 32
☐ PC AT 386 / 486 3"1/2 ☐ 2 mo ☐ 4mo ☐ CD-ROM ☐ autres..........................
☐ CHEQUE
☐ CARTE BLEUE No..

☐ NORMAL 20 F
☐ COLISSIMO 29 F logiciels
livraison garantie 48H matériels 40F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port colissimo 75 F
TOTAL A PAYER

G4 64 Signature Date d'expiration..

JEUX EN FÊTE !!!*

* Dans la limite des stocks disponibles

WELLTRIS
Infogrames



89 F

Réf. : **MC 01**
ST 40
PC 40

...vous avez épuisé les joies de Tetris, ...rs osez la troisième dimension. Sur ...ıc, en NB et couleurs.

F 19 Stealth Fighter
Microprose



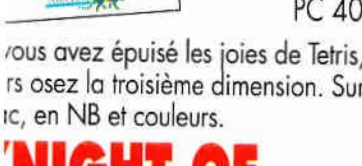
129 F

Réf. :AM 01 *

Un simulateur aérien qui vous met aux commandes du fameux appareil furtif.

LA COMPIL VOL. 2
Infogrames

189 F



5 super jeux

Réf. : AM 35
PC 35
Uniquement en 5 1/4.

Mystical – The Light Corridor –Crazy Cars – Pinball Magic – Shuffle Puck Cafe

LA COMPIL VOL.3
Infogrames

189 F

5 super jeux

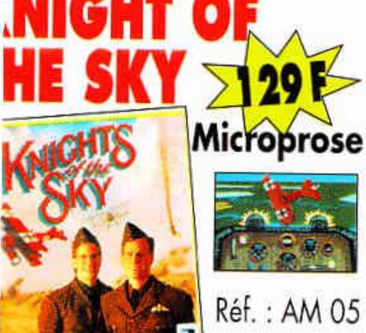
Réf. : AM 4...
PC 4...
En 5 1/4 uniquemen...

Turbo Out Run - F16 Combat Pilot - Italie 1990 - Double Dragon - Welltris

...NIGHT OF ...HE SKY

129 F

Microprose



Réf. : AM 05

...trouvez l'ambiance des combats ...début du siècle, dans cette ...ıulation de vieux biplans !

TRIO 1
Infogrames



189 F

Réf. : ST 44

3 super-jeux dans des genres totalement différents: Purple Saturn Day, Jumping Jack Son et Teenage Queen.

CHASE HQ II
Ocean

129 F



Réf. : AM 04
ST 04

Poursuivez des bandits sur les routes des Etats-Unis. Quand la course automobile devient aussi une baston!

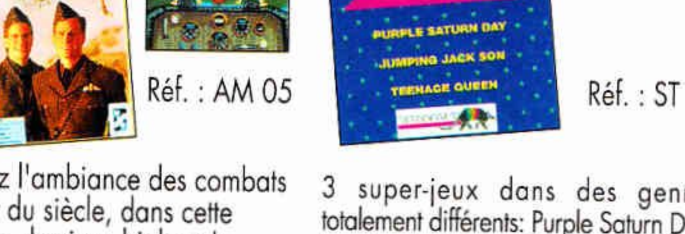
DARKMAN
Ocean

89 F

Prix en baisse

Réf. : AM 08
ST 08

Revivez les aventures de Darkman, le héros du film de Sam Raimi. Un jeu en plusieurs tableaux différents...



...ELF
...cean

129 F

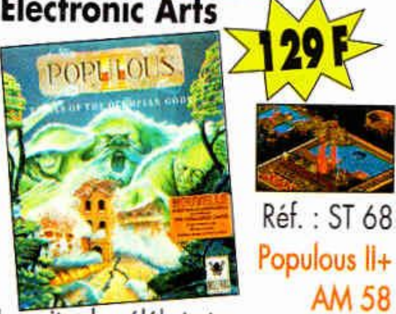


Réf. : ST 09
AM 09

...super jeu de ...tes-formes digne des consoles. ...able, superbe et très bien fait, ...e référence dans le genre.

POPULOUS II
Electronic Arts

129 F



Réf. : ST 68
Populous II+
AM 58

La suite du célébrissime Populous.Utilisez vos pouvoirs divins pour développer votre monde. Sur Amiga, un data disk est fourni!

MEGALOMANIA
Ubi Soft





129 F

Réf. : AM 52

Une simulation économique complètement délirante. De quoi se sentir devenir un vrai Rockfeller... Amusant à souhait !

THE TELLER
Ubi Soft



89 F

Réf. : AM 54

Un jeu de réflexion et de mémorisation. Reconstituez des puzzles avant votre adversaire. Jouable à deux.

...ICKY 2
...icroïds

89 F



Réf. : PC 104
NEW

...suites des aventures de ...cky. Armé de fruits, il devra ...ncre les niveaux de forêt, ...ges, jungle et volcans.

TOM & THE GHOST
Ubi Soft.

89 F



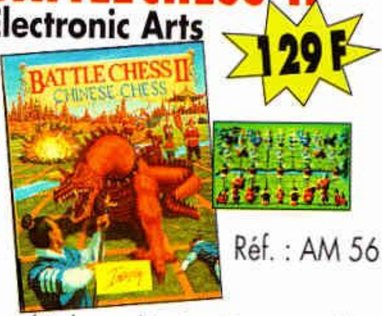


Réf. : ST 55

Un petit jeu d'action bien sympathique, en tout cas bien plus que les fantômes et autres monstres qui ne vous laisseront aucun répit.

BATTLECHESS II
Electronic Arts

129 F



Réf. : AM 56

Jeu d'Echecs chinois qui renouvelle ce classique. Nombreuses options: niveaux de jeu, horloge, conseils au joueur...

BOSTON BOMB CLUB
Silmarils

89 F





Réf. : ST 9...
AM 9...

NEW

Jeu d'arcade-réflexion. Des bombes circulent dans des labyrinthes tortueux; guidez-les vers le seau d'eau pour les éteindre. Boum. Raté

TOKI
Ocean

89 F



Un sorcier vous a joué un bien mauvais tour en vous transformant en singe. Très beau jeu de plateforme.

Réf. : ST 98, AM 98

Battlechess4000
Electronic Arts

129 F



Jeu d'échecs aux règles classiques mais avec des pièces en 3D et avec de très nombreuses options.

Réf. : PC 59 *

Bunny Bricks
Silmarils



89 F

Un casse-briques original; bunny se sert de sa batte de base-ball en guise de raquette!

Réf. : ST 100, AM 100, PC 100

STEEL EMPIR
Milleniu

129 F

Jeu de simulat militaire d lequel v contrôlez véritable arse Un must pour t ceux qui appréci les wargam

Réf. : PC 75 *

BATTLE STORM
Titus

89 F



Un shoot'em'up pas comme les autres, où vous devez parcourir les planètes pour éliminer les ennemis. De l'action non stop !

Réf. : AM15, PC15

CRAZY CAR II
Titus

89 F

Parcourez les Etats-Unis en évitant de vous faire arrêter par la police. Une course de voiture où il faut réfléchir un minimum.

Réf. : AM16, ST16, PC16

STORMASTER
Silmarils

129 F

Un grand jeu de simulation dans un univers médiéval-fantastique.

Réf.: ST101, PC101

FIRE & FORGET
Titu

89 F

Suite du fam Fire & Forg ce jeu vous per de diriger voiture qui s'envo Un shoot'em somptue

Réf. : AM18, ST18, PC18

Nicky Boum
Microïds

89 F



Superbe jeu de plate-forme mettant aux prises Nicky et une vilaine sorcière. Nicky dispose de fruits pour vaincre ses ennemis.

Réf.: AM103, ST103

KNIGHT FORCE
Titus

89 F



Dans Knight Force, vous incarnez un chevalier sans peur qui devra affronter de terribles ennemis, dont un dragon redoutable.

Réf. : AM20, ST20, PC 20

OFF SHORE WARRIOR
Titus

89 F



Dans votre Off-Shore, ne vous perdez pas en route et lancez vos missiles sur les concurrents meilleurs que vous...

Réf. : AM21, ST21,PC21

PREHISTORIK
Titu

89 F



Vous êtes un hom préhistorique vous allez dev secourir votre be mais la route longue et ennemis vorac Drôle et prena

Réf. : AM22, ST22, PC22

SWAP
Titus

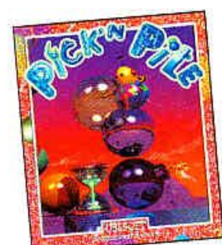
89 F

Swap ! Swap ! Font les pièces qui se retournent lorsque vous cliquez dessus. Plus prenant que Tetris, moins long que Guerre et Paix.

Réf. : ST23, AM 23, PC 23

PICK'N'PILE
Ubi Soft

89 F



Un jeu de réflexion ans le style de Columns.Il vous faut vite, très vite, empiler les pièces qui tombent. Prenant!

Réf. : ST 53

WILD STREETS
Titus

89 F



Vous débarquez dans les rues de New-York envahies par les bandits. Aidé de votre panthère, vous allez devoir nettoyer les rues...

Réf. : AM25, ST25, PC25

JUPITER MASTERDRIV
Ubi So

89 F

Une course voiture en aérienne. Jouabl deux: tous les co sont perm

Réf. : ST 70

BON DE COMMANDE (A remplir en capitales)

Jeu à 129 F/189F	Jeux à 89 F
Réf. : ______	Réf. : ______
Réf. : ______	Réf. : ______
Réf. : ______	Réf. : ______
Réf. : ______	Réf. : ______
Réf. : ______	Réf. : ______
Réf. : ______	Réf. : ______
Réf. : ______	Réf. : ______
Réf. : ______	Réf. : ______

Pour les PC : ☐ 3"1/2, ☐ 5"1/4

A retourner à DISKIMAGE "Jeux en fête"
210 rue du Faubourg Saint-Martin – 75010 PARIS.

NOM : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Code postal : ____________ Ville : ____________

Pays : ____________________

Jeux à 129 F :
Je paie X F = F + port F = Total F TTC

Jeux à 89 F :
Je paie X F = F + port F = Total F TTC

☐ Chéque Bancaire ou ☐ Mandat Lettre à l'ordre de DISKIMAGE

Référence de remplacement en cas de rupture de stock. N'indiquez aucune référence si vous souhaitez être remboursé.

Réf. : ______ Réf. : ______

Pour PC: attention, les jeux dont le références sont suivies d'un astérisque nécessitent un disque du

CONDITIONS JEUX A 89 F SEULEMENT :

5 jeux (à 89 frs) au choix : 400 Frs po compris. Au delà de 5 jeux (à 89 frs) : 80 le jeu, port compris.

CONDITIONS JEUX A 129 SEULEMENT :

5 jeux (à 129F) au choix : 550 Frs por compris. Au delà de 5 jeux : 100 Frs le j port compris.

PARTICIPATION AUX FRAIS D'ENVOI:

Ajouter 15 Frs de port pour 1 jeu, 20 Frs port pour 2 jeux. Port gratuit à partir de 3

COMMANDES DE L'ETRANG

Merci d'utiliser un règlement par mando

Shareware

Dans cette rubrique, les nouveautés disponibles en domaine public ou en shareware vous sont présentées... Sans oublier également les démos les plus fracassantes du moment... Tous ces programmes sont aussi téléchargeables sur le 3615 GEN4.





▲ *Mars.*

• Doom V 1.2

L'upgrade de Doom est disponible ! Le cauchemar est total ! On remarque peu d'amélioration. Cependant, il est désormais possible de jouer correctement à plusieurs via un câble série, ce qui n'est pas négligeable. Un mode Nightmare, encore plus gore que le mode Ultra Violent est également disponible. Pour les âmes toujours plus assoiffées de sang !

• Pacdoom 1.00

Les Pacman sont de retour ! Ce petit utilitaire modifie l'apparence des monstres de Doom. Après le lancement, les habituels beyolders, démons et autres mutants sont remplacés par des Pacman. On en avait rêvé, Doom l'a fait !



▲ *Lost in Space.*

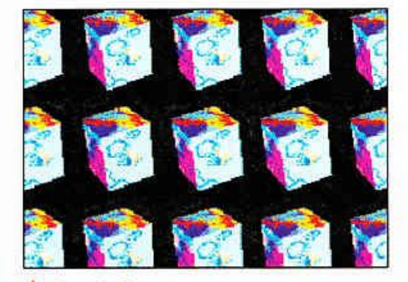
▲ *Lost in Space.*

• Lost in Space

Les Français investissent le monde des démos PC, avec ce mois-ci une démo de toute beauté du groupe Hemoroïds (d'autres démos françaises devraient voir le jour sur PC d'ici quelques semaines, nous attendons avec impatience la sortie officielle de la démo Cardiac, classée troisième au concours The Party '93).



▲ *Lost in Space.*

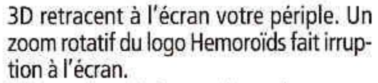


▲ *Lostin Space.*

Le scénario ? Alors que vous êtes aux commandes de votre vaisseau spatial, l'ordinateur de bord vous indique une défaillance du système de navigation. Vous sombrez dans les profondeurs jusqu'alors inexplorées de l'espace intersidéral. Votre vision se trouble, le monde dans lequel vous évoluez ne vous est plus familier... Il semble uniquement constitué d'éléments étranges : scrollings, mappings et



▲ *Mars.*



3D retracent à l'écran votre périple. Un zoom rotatif du logo Hemoroïds fait irruption à l'écran.

Il laisse place à de superbes cubes, mappés de textures zoomées, animés avec fluidité et rapidité. Les classiques *greetings* (salutations) aux membres d'autres groupes signalent la fin de cette démo. Il y a deux ans à peine, on aurait eu du mal à croire que de telles démos PC deviendraient une chose courante. Il est désormais difficile de déterminer les limites exactes des capacités techniques du PC. Espérons que comme Hemoroïds, d'autres groupes français réalisent de nouvelles démos PC de telle qualité... et pourquoi pas, des jeux !

• Mars 1.00

« Ah, si seulement Tim Clarke avait été programmeur de Comanche ! » Nous venons de découvrir un petit programme de 5 ou 6 Ko appelé Mars.Exe qui, via la souris, permet de se promener librement dans de superbes paysages fractaux calculés en temps réel. La technique utilisée par Mars est cent fois plus rapide et performante que celle de Commanche. Comme vous pouvez en juger, l'aspect des fractales n'est absolument pas pixellisé ! Nous sommes tous restés sans voix, le nez collé contre le moniteur du PC sur lequel nous l'avions lancé. Son auteur, Tim Clarke pense à l'élaboration prochaine d'un jeu à partir de cette routine... Merci Mr Tim Clarke !

s pas chers

• Incroyable : Doom en trois écrans !

Voici une information qui, au premier abord, nous a étonné mais qui s'est ensuite révélée être exacte : il est en effet possible, pour peu que l'on possède un réseau de trois machines, de jouer simultanément à Doom sur trois moniteurs. On obtient ainsi un plus large champ de vision. Ne me regardez pas avec cet air étonné : je vous jure que c'est la vérité vraie ! Pour mettre en action ce mode trois écrans, lancez Doom de la manière suivante :
Tapez sur la machine de gauche : <DOOM -DEVPARM -NET 3 -LEFT>
Tapez sur la machine centrale : <DOOM -DEVPARM -NET 3>

Dico

Le vocabulaire utilisé par les démo makers peut vous paraître barbare. C'est pourquoi, nous avons réalisé ce guide qui nous l'espérons, vous éclairera.

Rotating zoomer : rotation et zoom effectués simultanément sur une image fixe. Ce type de routine est utilisée dans de nombreux jeux Super Nintendo fonctionnant en mode 7, comme Super Mario Kart ou Pilot Wings.

Mapping : technique (utilisée dans Doom), consistant à appliquer des textures sur un objets en 3D isométrique pour en rendre l'aspect plus crédible.

Plasma : mélange de couleurs faisant penser au plasma sanguin.

Tapez sur la machine de droite : <DOOM -DEVPARM -NET 3 -RIGHT> De quoi recréer une ambiance très borne d'arcade ! Autre information intéressante, pour ceux qui jouent à Doom en mode Death Match et qui aimeraient accroître la difficulté du jeu en ne croisant plus un seul monstre sur leur passage. *Génération 4* vous vient en aide, en vous révélant l'existence du Mode No Monsters. N'hésitez pas si vous voulez des combats bien plus sanglants et violents en perspective…
Pour l'activer, lancez : <DOOM -NET 2 (ou 3 ou 4) -NOMONSTERS> ■

David Lichentin

INTERVIEW

« On est un groupe de jeunes… »

Une rencontre des plus intéressantes avec Simon Caby, le programmeur de Lost in Space…

Génération 4 — Bonjour Simon, peux-tu nous présenter ton groupe ?
Simon Caby — Hemoroïds-PC est un groupe français de jeunes concepteurs de démos, âgés de 18 à 22 ans. Tout d'abord, je tiens à présenter ceux qui ont participé à la réalisation de Lost in Space. Les programmeurs sont Corwin et Black Label. Les graphistes sont Aldyn et Dieu, ainsi que la participation exceptionnelle de Kyle du groupe Mentasm. La musique est composée par Skidz. Pour nos futures productions se joindront à nous : Black Sun et Double « C » pour la programmation, ainsi qu'un autre musicien. Les deux graphistes Aldyn et Dieu, comme notre futur musicien, habitent à l'Île de la Réunion… Ce sont des anciens de Hemoroïds-ST, qui font un travail remarquable avec un design très original.
Hemoroïds, voilà un nom bien étrange pour un groupe de démo makers.
Les origines de ce nom sont très lointaines. Elles remontent à trois ou quatre ans… je ne peux vous en dire plus. L'idée de greffer une section PC à Hemoroïds-ST nous a été suggérée par Marco Polo, Ex-Sysop de Adventure BBS. De talentueux graphistes de la section ST ont pu ainsi voir leurs anciennes œuvres inexploitées être utilisées dans notre démo. Hemoroïds-PC était née.
Comment avez-vous décidé de créer cette démo ?
Corwin et moi-même, nous avions écrit plusieurs milliers de lignes d'asm pour différents essais. Nous trouvions dommage de ne pas les utiliser ; nous avons donc décidé de mettre bout à bout chacune de nos routines et de créer ainsi une nouvelle démo. C'est ce qui donne à Lost in Space son aspect non uniforme et décousu.
Pourquoi l'avoir appelé Lost in Space ?
Notre démo débute par un Starfield (une multitude d'étoiles en mouvement) dans lequel un vaisseau spatial se perd. Nous ne pouvions donc pas mieux choisir comme nom que Lost in Space (Perdu dans l'espace, en français) pour notre démo.

La Gravis Ultrasound n'occupe que très peu de temps le processeur

Ton cube mappé m'a impressionné, tu as dû certainement passer de longs mois sur cette partie de la démo…
Cette partie entièrement réalisée par Corwin, nous a donné beaucoup de fil à retordre. Nous voulions néanmoins l'intégrer dans notre démo ; il fallait absolument tirer partie des capacités du PC. Nous n'avions pas pu mettre en œuvre une routine comme celle-ci sur ST et Amiga ; ce qui constituait donc pour nous un véritable défi. Nous sommes assez satisfaits du résultat final.
Impressionnant ! Quand penses-tu pouvoir nous présenter votre prochaine démo ?
Nous allons très probablement présenter une intro ou une démo assez courte à la Saturn Party qui aura lieu en avril. La création que nous présenterons sera axée sur la réalité virtuelle. À plus long terme est prévue une mégadémo pour la party ASM 94 de début août à Helsinski. En projet également, une musique disk comprenant les meilleurs modules soundtrack composés par Skidz, notre musicien.
Un véritable travail d'équipe !
Nous devons une nouvelle fois remercier Marco Polo qui tient merveilleusement bien son rôle de coordinateur. Sans lui, aucun de nos projets n'aurait pu aboutir. Il entretient les contacts entres membres et en trouve de nouveaux. Nous disposons aussi d'un serveur, ACE qui permet à chacun d'entre nous d'être au courant de l'état d'avancement du projet en cours.
Pourquoi ta démo supporte-t-elle uniquement la carte sonore de Gravis ?
Tout d'abord, il faut avouer que nous avons un faible pour la Gravis Ultrasound. Cette carte sonore offre un sérieux avantage aux demo makers : elle n'occuppe que très peu de temps le processeur. Or nous avions besoin de beaucoup de puissance pour nos routines de surfaces 3D mappées. Grâce à elle, notre démo dispose d'une bande sonore correcte tout en restant parfaitement fluide. C'est particulièrement appréciable.

Si vous êtes l'heureux possesseur d'un modem, il vous est possible de prendre contact avec Simon Caby. Pour cela, connectez-vous sur ACE et laissez-lui un message. Il se fera un plaisir de repondre à toutes vos questions. ACE, Ligne 1 : 45 88 75 48, Ligne 2 : 45 88 88 09.

Où sont-ils ?

Vous pouvez télécharger Lost in Space, Mars 1.00, Pacdoom et la mise à jour Doom 1.1 vers 1.2 sur notre serveur. Pour cela, connectez-vous sur le 3615 GEN4. Allez en rubrique téléchargement (tapez <*TPC>), la procédure à suivre est détaillée.

A propos de Shareware

C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur vous devez, alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

AMIGA

Domaine Public & Shareware

AM 920 C

Mastermind 1.3 - Adaptation du jeu fort connu du Mastermind. - mastermi.dex



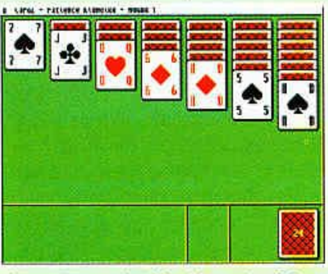
VChess 2.0 - Excellent jeu d'échec entièrement paramétrable. Les premiers niveaux de difficulté sont assez faibles, ce qui permettra aux débutant



de s'initier sans se dégoutter, les niveaux plus élevés proposent un bon défi aux joueurs plus expérimentés. Une bibliothèque d'ouverture est présente, ainsi que des exemples de parties de grands maîtres. Le programme ouvre trois fenêtres, la plus grande contient le plateau de jeu, la seconde les réflexions de l'ordinateur, la troisième un historique des coups joués. Le jeu peut se jouer à deux, contre l'ordinateur, ou entièrement par l'ordinateur. Ce programme, entièrement multi-tâche, nécessite le Workbench 2.0 ou supérieur. - vchess.dex

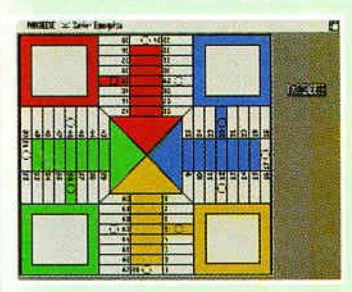
AM 921 C

CardZ - Classique jeu de réussite



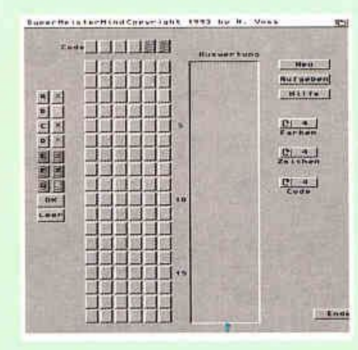
nécessitant le Workbench 2.0. - cardz.dex

ParCheese - Première version sur Amiga du jeu des dadas (le jeu où l'on déplace des chevaux sur un plateau en lançant un dé, et quand l'on s'arrête sur un cheval adverse, celui-ci retourne au départ). ParCheese est proposé en



deux versions, anglaise et espagnole. Attention, les règles sont légèrement différentes du jeu classique: un 5 permet de sortir du départ, à certaines positions, deux chevaux peuvent coexister, quand on 'saute' un cheval, on avance de nombreuses cases, et finalement le mode de sortie des pions est légèrement modifiées. En bref, un jeu très prenant pour un à quatre joueurs. - parchese.dex

Super Meister Mind - Un jeu de Mastermind entièrement en Allemand



(donc à réserver à ceux qui maîtrise quelque peu ce langage). - smmind.dex

AM 922 C

Slime - Jeu d'arcade où à l'aide de votre bulldozer, vous devrez réduire à néant les flaques vertes (représentant



la pollution) qui s'étend de cité en cité. Un jeu à vocation écologique fort bien réalisé et très simple à comprendre. - slime.dex

AM 923 C

Les Dennis Hangman - Adaptation du jeu du pendu fort bien réalisée. Par exemple, quand vous découvrez le mot, une musique digne de la grande époque d'Abba (cela parait un peu



désuet de nos jours mais dans le jeu, cela a un tout autre effet) vous donnera envie de continuer immédiatement. Un jeu aux règles simples mais extrêmement attachant. De plus, le dictionnaire des mots à découvrir (en anglais) est en fait un simple fichier texte, librement modifiable grâce à un éditeur de textes, de quoi relancer l'intérêt du jeu, si besoin en est. - les.dex

AM 924 C (2)

Iron Clads - Simulateur de combats maritimes durant le 20ème siècle. Très complet, le détail de la simulation va même jusqu'à définir l'angle possible



de tir en fonction de l'armement utilisé, ce jeu proposera des heures d'amusement aux amateurs de jeu de stratégie. - ironcla1.dex & ironcla2.dex

AM 925 C

Picture Puzzle - Picture Puzzle est un excellent jeu de Puzzle acceptant des images aux format IFF de tout format, ainsi que des modules d'accompagnement au format soundtracker ou assimilé. Dix puzzles sont présents, mais rien ne vous empêche, et tout vous invite, d'en créer de nouveaux pour peu que vous disposiez d'images au

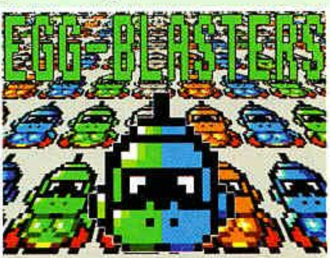




format IFF (ou d'autre format et d'un convertisseur acceptant celui-ci), voir de modules. Un bel exemple de jeu non-stressant et ne demandant pas de machines aux capacités faramineuses. - picpuzle.dex

AM 926 C

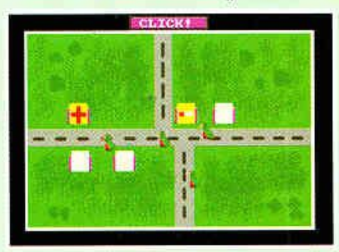
Egg Blasters - Jeu d'action pour deux joueurs aux graphismes hauts en cou-



leur. Chaque joueur dirige un robot et doit (bien entendu) détruire l'autre, tout en évitant les nombreux pièges disposés çà et là. - eggblast.dex

AM 927 C

Mystery 2144 AD - Jeu de type Ultima avec une interface ressemblant fortement au bureau du ST (pointeur en



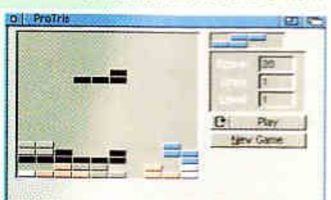
forme d'abeille). L'ergonomie est excellente (l'interface à été très bien pensée), un click d'un des boutons de la souris en certains endroits vous permettent de contrôler entièrement le déroulement du jeu. Les amateurs de jeu d'aventure seront comblés. - mystery.dex

AM 928 C

Gladiator - Jeu de type Dungeons & Dragons avec une interface en mode texte agrémentés de graphismes succincts (i.e. pas de graphismes hauts en couleurs, mais juste le nécessaire pour bien comprendre le déroulement de l'action). Le jeu se déroule à l'époque de l'empire Romain, et est agrémenté d'éléments d'Héroic-Fantasy (héros, magie, elfes, nains, orques, gobelins ...). Très grand et très complet, à titre d'indication, la documentation ne fait pas moins de 130Ko. Ce jeu, multitâche, nécessite le Workbench 2.0 ou supérieur. - gladiato.dex

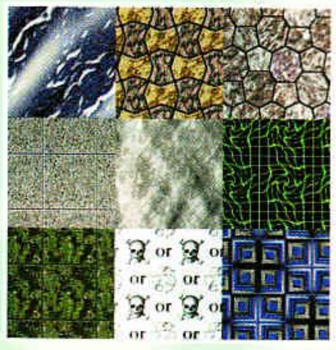
AM 929 C

Protris - Nouveau clone de Tetris. Protris se démarque des autres par son environnement sonore. De nombreux échantillons sont proposés, chacun étant associés à une action ou une phase du jeu. De plus, ces associations sont éditables, ce qui vous permet d'y mettre vos propres sons (par exemple les samples des Guignols de l'info proposés il y a quelques mois ou tout autre sample accepté par Protracker ou assimilé). Protris est entièrement multitâche et nécessite le Workbench 2.0 ou supérieur. - protris.dex



AM 930 G

Wall Paper - Cette disquette contient près d'une centaine de brushes 128x128 en 16 couleurs. Ces dessins sont destinés à enjoliver le fond de votre Workbench (pour peu que celui-ci soit en 16 couleurs et que vous disposiez du Workbench 2.0 ou supérieur). Mais, compte-tenu de leur grande qualité et du fait que les motifs soient cycliques (i.e. la fin du bord droit d'une image correspond au début du bord gauche, donc on peut les coller les uns aux autres sans qu'apparaissent de marques), ils peuvent aussi servir comme textures pour le mapping dans tout programme de raytracing supportant le format IFF. - walpaper.dex

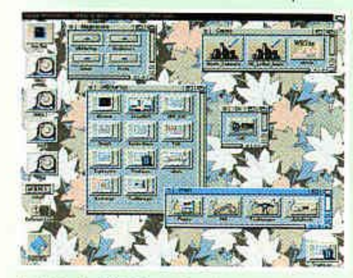


AM 931 A

Magic Workbench - Cette merveille n'est pas un utilitaire à proprement parler mais vous permettra de rendre votre Workbench digne de figurer aux plus hautes places d'un concours de beauté, et ce grâce à 8 couleurs 'magiques'. Cette compilation se compose d'une multitude d'icônes pour tous les utilitaires et répertoires présents sur la distribution originale du Workbench, plus quelques icônes supplémentaires, tous dessinés dans la même palette de couleurs (huit seulement). Une fois installés (grâce à une procédure automatisée fort simple d'emploi), l'austère écran en quatre tristes couleurs cédera la place à un magnifique plan de travail. On pourra aussi se servir de NickPrefs (présent dans l'archive) pour remplacer le triste pointeur par des pointeurs animés très amusants. Attention, Magic Workbench requiert un Worbench 2.0 ou supérieur ET un disque-dur. - magicwba.dex & magicwbb.dex

AM 932 G

Magic Icons - Collection d'icônes en huit couleurs dessinés selon la palette de Magic Workbench. Absolument pas indispensables pour l'utilisation de Magic Workbench, mais chaudement recommandées si vous en disposez, surtout si vous avez de nombreux programmes installés sur le disque-dur et que vous souhaitez disposer d'une interface homogène et diablement jolie. - magicons.dex



AM 933 M

Gold ED - Le meilleur éditeur de texte jamais paru sur Amiga à mon humble avis. Si vous avez goutté un jour aux joies de Cygnus ED, sachez que GoldED, outre le fait que ce soit un ShareWare, est de loin supérieur à CED. Il présente en effet tout ce que proposent les éditeurs classiques, mais bien d'autres choses en plus. Macros, ARexx, Multifenêtrage paramétrable, sélection de blocs horizontale (classique) ET verticale (comme dans CED), ... le contenu de Gen4 ne suffirait pas à en décrire les possibilités. Il faut impérativement le Workbench 2.0 ou supérieur et un disque-dur pour l'installer et l'utiliser, et il en vaut vraiment la peine. - golded_a.dex & golded_b.dex

AM 934 A

Disksalv II - Disksalv à pour but d'éviter de grosses crises de nerfs à l'occasion d'un "volume xxx has a Read/Write Error .." sur une disquette regroupant des fichiers importants. Il permet en effet de récupérer une bonne partie des données à l'origine destinées à la poubelle, et ce très simplement et efficacement. Disksalv II nécessite le Workbench 2.0 ou supérieur. - disksalv.dex

Recovery - Recovery est un récupérateur de fichiers, destiné à retrouver des fichiers effacés par mégarde (à la seule condition de ne rien avoir écrit par la suite sur la disquette). - recovery.dex

Super Duper 3.1 - Le meilleur duplicateur de disquettes est de retour dans une nouvelle version. Super Duper permet de copier avec un à quatre lecteurs de disquettes les disquettes de format standard, mais aussi de les formater; le tout en multitâche. Ainsi, si vous disposez de deux lecteurs, vous pouvez en le lancer deux fois et de là copier deux disquettes en même temps. Mais vous pouvez aussi lancer un jeu ou tout autre programme (VChess ou Protris par exemple) en même temps et ainsi faire vos copies/formatages en même temps qu'autre chose. Super Duper nécessite le Workbench 2.0 ou supérieur (ainsi qu'un lecteur, mais à priori, vous en avez au moins un...). - supduper.dex

AM 935 R

Astro 22 - Ce programme est destiné à calculer la position des astres dans le ciel vous permettant de calculer votre thème astral. Astro 22 est donc tout destiné aux astrologues en herbe, et même pourquoi pas aux confirmés, l'interface et les résultats obtenus étant de loin de meilleure qualité que ceux fournis par les machines à sous disposées dans les centre commerciaux ou même que ce qui est proposé par les 'pros' de l'astrologie (entendez les gens qui en font leur métier) présents périodiquement dans les mêmes couloirs. - astro22.dex

AM 936 I

EasyCalc Plus - Grâce à Easycalc, qui nécessite le Workbench 2.0 ou supérieur, vous pourrez faire tout ce qu'il est possible de faire à l'aide d'un tableur. Le résultat, compte-tenu du fait que c'est un shareware, est tout à fait honorable, ce qui comble les gros manques de l'Amiga en programmes à usage plus professionnel que domestique. - easycalc.dex

AM 937 R

Jeux Spectrum #3 - Troisième volume d'une collection de jeux Spectrum fonctionnant avec l'émulateur. 17 jeux sont présents par disquette, et sur celle-ci, on notera tout particulièrement Green Beret, Jumping Jack, Knight Tyme, Lords Of Time. - specjeu3.dex

AM 938 R

Jeux Spectrum #4 - Quatrième volume d'une collection de jeux Spectrum fonctionnant avec l'émulateur. 17 jeux sont présents par disquette, et sur celle-ci, on notera tout particulièrement Marsport, Maziacs, Micro Olympics, Mutant Monty, Night Gunner. - specjeu4.dex

AM 939 X - PBL 11

Nouvelle série d'images au format jpeg (16 millions de couleurs) visibles sur tout Amiga AGA(1200/4000) ou tout Amiga disposant du Workbench2.0. Sont présentés: 73, 74, 75, 76, 79, 87, 156.

AM 940 X - PBL 12

Nouvelle série d'images au format jpeg (16 millions de couleurs) visibles sur tout Amiga AGA(1200/4000) ou tout Amiga disposant du Workbench2.0. Sont présentés: 77, 78, 81, 83, 84, 86, 88.

AM 941 X - PBL 13

Nouvelle série d'images au format jpeg (16 millions de couleurs) visibles sur tout Amiga AGA(1200/4000) ou tout Amiga disposant du Workbench2.0. Sont présentés: 80, 89, 90, 92, 93, 96, 99.

AM 942 X - PBL 14

Nouvelle série d'images au format jpeg (16 millions de couleurs) visibles sur tout Amiga AGA(1200/4000) ou tout Amiga disposant du Workbench2.0. Sont présentés: 82, 85, 91, 94, 95, 97, 98.

AM 943 X - PBL 15

Nouvelle série d'images au format jpeg (16 millions de couleurs) visibles sur tout Amiga AGA(1200/4000) ou tout Amiga disposant du Workbench2.0. Sont présentés: 01, 02, 03, 05, 10, 128.

AM 944 X

Slide-show d'images au format GIF à caractère très hard. Des viewers sont fournis pour chaque version d'Amiga (1.x / 2.0 / 3.0). Comprend: dscbtl04, hoser4, wc3c0503, zs-x-04e.

AM 945 X

Slide-show d'images au format GIF à caractère très hard. Des viewers sont fournis pour chaque version d'Amiga (1.x / 2.0 / 3.0). Comprend: blklbk-4, wanna3, wc3c0505, zs-a-01e.

AM 946 X

Slide-show d'images au format GIF à caractère très hard. Des viewers sont fournis pour chaque version d'Amiga (1.x / 2.0 / 3.0). Comprend: c80, montage, slut, wc3c0504.

AM 947 X

Slide-show d'images au format GIF à caractère très hard. Des viewers sont fournis pour chaque version d'Amiga (1.x / 2.0 / 3.0). Comprend: dsccar07, dsccar11, hoser3, mont2.

AM 948 X

Slide-show d'images au format GIF à caractère très hard. Des viewers sont fournis pour chaque version d'Amiga (1.x / 2.0 / 3.0). Comprend: 4xc-15, doctor06, dsccar05, ff04.

Bon de Commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes. Pour les produits de la Boutique vous vous référez au prix qui est indiqué.

Référence	Titre ou description	Prix
X X X X X X X	EXEMPLE	XX F
avril '94	Frais de port	15 F
	Total	

AMIGA PC ou ST

ATTENTION !
En cas de référence comportant plusieurs disquettes, vous devez multiplier obligatoirement 50 Frs par le nombre des disquettes !

PC

Génial ! Le nouveau catalogue spécial PC est chez votre marchand de journaux

Domaine Public & Shareware

Demos

UNTITLED - 386 minimum, 486 recommandé

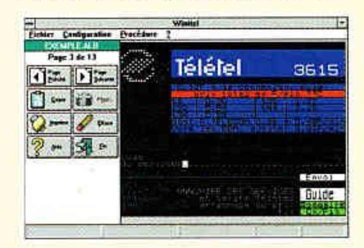
Voici une demo du groupe DUST qui a remporté un premier prix lors d'un concours de demos au Danemark. La encore, un 486 est recommandé pour pouvoir apprécié pleinement la qualité de la demo. Pour vous en convaincre, sachez par exemple que dans la première partie de ce spectacle, les auteurs ont recrée un copie de DOOM mais dans un style médiéval. En fait, on suit un personnage qui se déplace dans un donjon sur plusieurs niveaux. Les autres parties ne sont pas enreste non plus, rassurez vous, avec plusieurs musiques comme c'est le cas dans les demos de qualité. Les cartes Sound Blaster, SB pro et Gravis sont supportées.

Réf PC1359 2x 

Minitel Windows

WINITEL5.3 - Nécessite Windows 3.x

Voici un émulateur minitel pour Windows très bien conçu. Vous pourrez utiliser ce logiciel via un cable reliant votre minitel à votre Pc, ou bien utiliser votre carte modem répondant au norme minitel qsi vous en possédez une. Outre la simple émulation, le programme vous permet d'enregistrer votre utilisation du minitel, ce qui vous permet de les visualiser après avoir raccroché à votre ryhtme (Très pratique vpour faire des économies de téléphone). Dans la même optique, vous pourrez constituer des macros de consultation et d'appel. Vous pourrez aussi vous constituer un album de page videotex. Le téléchargement est



bien évidemment supporté et le programme gère les protocoles suivant: Bbt, Moon, Quicker 3.01, Quicktel, Sapristi (c'est le protocole que nous utilisons sur notre serveur) et Smodem. La gestion en 80 colonnes est disponible. Un excellent programme en français bien évidemment et qui dispose d'un grand nombre de fichiers d'aides.


Réf PC1360 1x

Musique Windows

GOLDWAVE 2.0 - Nécessite Windows 3.x, 386 minimum

Ce programme vous permet d'éditer les courbes de son au formats Wav, Voc, Iff, Au, Snd, Mat. Il supporte toutes les cartes Mpc. La présentation et l'utilisation de cet utilitaire est excel-



lente et fort bien pensé. Vous pourrez travailler avec plusieurs fichiers en même temps. Le montage sonore devient un jeux d'enfant ! Ce programme est programmé en 386 32 bits afin de le rendre le plus rapide possible. Toutes les fonctions sont accessibles. Les traditionnels couper/copier/coller/effacer permettent à un débutant de travailler sans peine un son.

/!windows/util/GLDWAV20.EXE

Réf PC1363 1x 

Musique

MOD FOR WIN 1.02 - Nécessite Windows 3.1 et une carte sonore

Voici le premier player de module (Je rappelle que ce sont des fichiers contenant une véritable musique composé d'instruments digitalisés) sous Windows. Très bien fait, le programme vous laisse composer votre liste de modules que vous désirez ecouter, puis les joue les uns après les autres. Evidemment, le plus intéressant réside dans la possibilité que tout ceci se passe en tâche de fond. Personnelement, depuis que j'ai découvert ce logiciel, je ne lance plus rien sous Windows avant de me faire une petit sélection.

Réf PC1370 1x 

Jeux

LAST OF THE FREE - Toutes configurations

Voici une très fidèle adaptation d'un très grand classique des jeux vidéo:





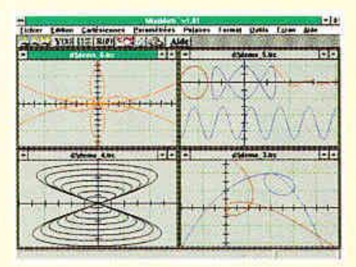
Defender. Vous dirigez un vaisseau spatial qui doit détruire les soucoupes volantes ennemis car celles-ci tentent d'enlever les pauvres terriens que nous sommes. Très rapide, le jeux demande une bonne concentration. Tous les amateurs du genre retrouveront avec plaisir ce classique.. Support de la Sound blaster.

Réf PC1371 1x 

Utilitaires Windows

MINIMATH 1.01 - Nécessite Windows 3.x

Voici un logiciel de tracé de courbes mathématiques. Il permet de tracer les courbes cartésiennes, paramètrées, polaires en 2 dimensions et d'effectuer des calculs évolués (dérivée, intégrale, recherche de zéros et dérivée symbolique). Possibilités de plusieurs courbes en même temps, tracé en taches de fonds... L'option de copie dans le presse-papier au format bitmap permet de



récuperer votre travail dans la plupart des logiciels (word, Excel...). Il s'adresse aussi bien aux étudiants qu'à leurs professeurs. Un excellent logiciel français !

/!windows/utils/MMATH101.EXE

DLLMAN - Nécessite Windows 3.1

Windows Dynamic Link Library Investigator: En français, cela signifie que ce logiciel vous indique les .DLL que les fichiers .EXE de Windows utilisent. Particulièrement pratique lorsque vous voulez nettoyer votre répertoire System. Très simple d'emploi.

/!windows/utils/DLLMAN!.EXE

Réf PC1372 1x 

Anti-virus

TBAV 6.10 & TBAV pour Windows - Toutes configurations et Windows

Voici une excellente alternative en matière d'anti-virus au célèbre Scan. En effet, tout comme ce dernier, l'ensemble Thunder Byte anti-virus fait l'objet d'une mise à jour aussi régulière. Les outils proposées sont plus conviviaux et plus complet. Ce qui se traduit par une complexité légèrement supérieur. A noter que nous vous proposons aussi le logiciel de gestion de l'ensemble sous Windows pour ceux que la ligne de commande du Dos rebutent.

/util/virus/TBAV610.EXE
/util/virus/TBAVW610.EXE

Réf PC1377 1x 

Demos

SURPRISE PRODUCTIONS demo - 386 minimum, support Gravis Ultrasound

Voici une demo du groupe Surprise productions se nommant: "The good, the bad and the ugly". Celle-ci est arrive troisieme au concours qui a vu la victoire de la Dust que nous vous proposons aussi. Le principal intérêt de cette demo est son nombre énorme de part différente, avec un excellent design général. Si vous possédez une Gravis Ultrasound, vous pourrez profiter d'une très bonne musique. Les effets sont très variés, et surtout très animés.

Réf PC1378 1x

Anti-virus

SCAN, CLEAN & VSHIELD 9.23 v112 - Toutes configurations

La dernière version du plus célèbre ensemble anti-virus pour PC. Son efficacité est enitèrement dû au nombre impressionant de virus qu'il identifie. Le principal avantage de ce logiciel est sa mise à jour plus que régulière comparé à ses concurrents commerciaux. N'hésitez donc pas à acquérir ces incontournables programmes qui donnent au Shareware ces lettres de noblesse.

/util/virus/SCANV112.EXE
/util/virus/CLEAN112.EXE
/util/virus/VSHLD112.EXE

Réf PC1376 1x 

Bon de Commande

Nom :

Prénom :

Adresse :

CP :

Ville :

Pays :

Les produits sont envoyés sous trois semaines. Les chèques sont encaissés seulement lors de la livraison. Si un produit est manquant, la livraison sera effectuée pour ne pas retarder l'envoi. Les produits ne sont pas repris. Seuls les disquettes DEFECTUEUSES sont ECHANGEES.

ATTENTION !

LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DE LA BOUTIQUE EST EN FRANCAIS. LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DU DP N'EST PAS TRADUITE.

Je règle ma commande par :

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ CCP ☐ Swift

à l'ordre de : DISKIMAGE
210 rue du Fg St Martin - 75010 Paris

Signez ici s'il vous plaît :

....

VOILA LE CATALOGUE INTEGRAL N°12 SPECIAL PC !



Depuis fin février début mars Vous trouvez le DP Magazine spécial PC n°12 chez votre marchand ? Si vos ne le trouvez pas commandez-le simplement pour

19F

disquette incluse (PORT COMPRIS) en utilisant le bon prévu ci-après.

ATARI

Domaine Public & Shareware

Graphisme

Chaos Ultd GEM 6.40 - ST / TT / Falcon

Voici un des logiciels de calculs d'images fractales le plus complet sur Atari. Il n'est pas le plus rapide car il a



une vocation généraliste : en effet outre les classiques Julia et Mandelbrot, il permet de gérer une multitude d'autres types de fractales. Il gère parfaitement la couleur et à chaque type de fractale sont associés des paramètres qui multiplient encore les possibilités. Enfin, pour les programmeurs, il est possible de bâtir ces propres modules de calcul.
ATTENTION : il faut un disque dur pour utiliser Chaos.

© / GRAPH / UTILS / CHAOS640.TOS

Réf.: ST1150 1 x

Utilitaires

HP explod 1.4 - ST / TT / Falcon

Voilà un utilitaire destiné aux heureux possesseurs d'imprimantes HP Laserjet 4P et 4L. Il permet de configurer tous les paramètres de ces imprimantes, y compris la résolution et le RET. On peut même télécharger des polices de caractères vers l'imprimant si celles qui sont fournies en standard ne vous conviennent pas.
Aucune documentation n'est livré en standard, mais une aide en ligne hypertexte est intégrée au logiciel, en allemand bien sûr, mais vous commencez à être habitué !

© / UTILS / DIVERS / HPEXPLOD.TOS

Master Print 1.0 - ST / TT / Falcon

Le génial auteur de Master Browse nous fournit ici un utilitaire d'impression tiré directement de ce dernier programme. C'est en effet le module d'impression qui après avoir été un peu remanié permet d'imprimer un fichier texte en réglant les divers paramètres associés à son imprimante.
Si vous êtes déjà possesseur de Master Browse (et enregistré auprès de l'auteur), Master Print est inutile, dans le cas contraire...

© / BUREAU / IMPRIMER / MPRINT10.TOS

Maus Wind 1.25 - ST / TT / Falcon

Tous ceux qui travaillent sous X-Window sur unix, savent qu'il est possible de demander au système que la fenêtre située sous la souris soit automatiquement activée.
Sur notre Atari préféré, il faut cliquer sur une fenêtre pour qu'elle soit activée. Et bien grâce à MausWind, la fenêtre située sous la souris sera automatiquement activée. Cet utilitaire devient très vite indispensable, une fois qu'on l'a installé une fois, on ne peut plus s'en passer !

© / UTILS / SYSTEM / MAUSWIND.TOS

Réf.: ST1158 1 x

Musique

General Midi Selector 1.0 - ST / TT / Falcon

Ce logiciel permet de configurer ses synthétiseurs. On peut établir une configuration par synthétiseur, et en fonction des instruments disponibles, on peut associer à chaque canal un instrument. Il est ainsi beaucoup plus aisé de préparer son synthétiseur à interpréter un morceau directement depuis son Atari, plutôt que de devoir tripoter un clavier dont l'interface n'est pas forcément des plus souples !

© / MUSIQUE / MIDI / DIVERS / GM_SLCTR.TOS

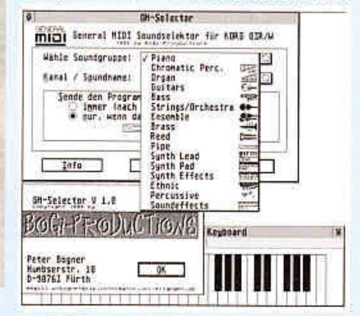
MidiKla4 1.0 - ST / TT / Falcon

Les amateurs de musique midi trouveront sans aucun doute un intérêt à ce logiciel qui fonctionne aussi bien en tant que programme qu'accessoire. C'est dans le second cas qu'il vous sera utile, puisqu'il vous permettra d'avoir accès à une image de votre clavier à l'écran sur n'importe que logiciel.
A partir de là, à chaque fois que vous jouez sur votre synthétiseur, MidiKla4 signale à l'écran la note que vous avez joué sur le clavier présent à l'écran. Simple et efficace...

© / MUSIQUE / MIDI / DIVERS / MIDIKLA4.TOS

Piano Player - ST / TT / Falcon

Piano Player est un utilitaire qui permet de rejouer des midi files à l'aide de son



synthétiseur. Il intègre la visualisation à l'écran du clavier de MidiKla4. On peut aussi régler le tempo.
Pas un programme extraodinaire, mais comme pour les autres programmes de cette série, l'interface est impeccable et belle !

© / MUSIQUE / MIDI / DIVERS / P_PLAYER.TOS

Ultimate Tracker 2.51 - ST / TT / Falcon

Utimate Tracker est un programme qui permet d'ecouter des fichiers de musique au format MOD. Il peut se transformer en un véritable lecteur multi-fichiers, puisqu'il permet de gérer des listes de modules soundtrack. Il possède en plus un affichage multibandes et une visualistion de type spectre.
L'interface graphique est superbe, et la création est française, même si le programme est en anglais. Tout simplement génial !

© / MUSIQUE / SNDTRACK / PLAYERS / UTRACK.TOS

Réf.: ST1163 1 x

Jeux

Schoker 2.0 - ST / TT / Falcon

Voici un excellent jeu qui se place dans l'optique de Oxyde. Son mode de diffusion est d'ailleurs le même, vous pouvez découvrir les premiers tableaux, pour les autres, il faudra des codes qui vous seront fournis par les auteurs en échange de votre contribution finanacière.
A côté de celà, Schoker est un excellent jeu qui rassemble la stratégie et l'action. Vous devrez découvrir un certain nombre d'astuces pour franchir les divers tableaux ou vous promènerez votre boule afin de récupérez les coeurs répartis un peu partout. A vous de jouer !

© / JEUX / REFLEXIO / SCHOKER2.TOS

Réf.: ST1165 1 x

Graphisme

Da's Picture Démo 1.03 - ST / TT / Falcon

Voici la version de démo du successeur de Retouche Pro chez Digital Art. On retrouvera les fonctions de Retouche, mais beaucoup d'autres en plus, une



interface entièrement GEM, l'exploration ne se fera pas en un jour, ni même en deux.
Si vous tenez vraiment à l'utiliser sans disque dur, n'espérez tout de même pas le faire fonctionner sur un 520 muni d'un seul lecteur...
Taille mini décompacté: 1,5 Mo
Aide en ligne.
Logiciel en allemand et anglais.

© / BUREAU / PAO / DAPICT_D.TOS

Réf.: ST1170 1 x

Pourquoi ne pas télécharger ? Mais oui c'est possible !

Tous les logiciels proposés ce mois-ci et naturellement aussi ceux des mois précédents sont téléchargeables avec le Minitel

3615 GEN4

N'hésitez pas ! C'est la façon la plus rapide.
- Le câble pour télécharger coûte 95 F
Le kit complet comportant un câble et le logiciel Sapristi coûte 110 F port compris.

NOTRE ADRESSE	DISKIMAGE - 210, rue du Faubourg Saint-Martin - 75010 Paris - Métro Château Landon
NOS HORAIRES	Du Lundi au Vendredi de 13h30 à 14h30 & de 17h00 à 18h30 - Samedi de 14h00 à 17h00
NOTRE TELEPHONE	(1) 46 07 21 97 - à partir de 17 heures, **sauf le Samedi & le Lundi !** Ce numéro n'est mis en place que pour répondre aux questions concernant vos commandes

PETITES ANNONCES



PC

Vds IBM PC 386 PS1, DD 80 Mo + Work + Dos 5 + Windows, écran coul. + souris (neuf sous garantie) + logiciels : 5 000 F. Tél. Yves après 20 h 00. Tél. : 40 37 64 54.

Vds 386 SX 25 2Mo Ram DD 60 MO 2 lect. VGA coul. + souris + Dos 6, Windows 3.1 PcTools, etc. Le tout : 3 990 F. Tél. après 18 h 00. Tél. : 89 53 61 91.

Vds 386 25 PD85 + doubler PP + écran GT carte Svga 1 Mo Ram : 4 Mo imp BJ Sound Blaster + câbles Dos 5, Win. jx prog. et démos. Prix : 6 500 F. Tél. : 40 54 05 20.

Vds PC 486 DX33 4 Mo HD 40 Mo moni. SVGA + carte SVGA 512 Ko + Sound Blaster + nbx jx : 7 500 F. Tél. : 27 90 42 82.

Originaux PC : 160 F + port : Eob II, III, Isaar I, II, Krondor, Yserbius, Amazon, Waxworks II, Towers... Tél. : 39 80 94 85.

Vds carte son Proaudio Spectrum 16 bits, 20 voix FM + speackers. Compatible Sound Blaster. TBE : 800 F. Tél. : 34 14 35 95.

Vds ou éch. nbx jx : King Quest V, Alone in the Dark, Shadow of the Comet, etc. Tél. : 93 85 03 50.

Ech. démos, joindre 1 disk pour liste, réponse assurée. + cherche K7 VHS sur jx, démos, etc. Tél. : 93 92 50 03.

Ach. PC 386 ou 486 DX40 MHz, coul. + souris + joy. Contacter Patrice après 18 h 00 : 33 48 11 02.

Vds jx pour PC : Prince II, Strike Commander, Alien Breed, Jurassik Park, Terminator 2029, Body B, L'Arme Fatale, etc. 250 F l'un. Demander Laurent. Tél. : 48 32 23 29.

Vds nbx jx 3" 1/2 (liste sur demande) et PC 286 12 MGH DD 44 Mo (Seagate) + DD 21 Mo + écran VGA 256 CLRS + carte VGA + jx + util. : 4 200 F. Tél. : 80 23 87 12.

Vds carte sonore pro. audio spectrum, 16 bits. Prix : 1 200 F. Demander Laurent. Tél. : 48 32 23 29.

Vds jx orig. : 150 F. Day of the Tentacle, Monkey II, Indy IV : 100 F. Goblins II, Dune, Push Over. Contacter Olivier. Tél. : 88 93 30 29.

Vds 286 16 MHz, 1 Mo VGA DD 40 Mo carte son thunderboard + trois simulateurs de vol et Lotusworks. Prix : 2 500 F. Tél. après 18 h 00. Tél. : 35 61 34 98.

Vds 286 IMB PS/1 DD 40, Ram 2 Mo, + utils + jx + MS Dos 5.0 : 4 000 F. Tél. : 91 51 06 64.

Vds pour PC carte mère 486 DX 33 MHz : 2 500 F à déb. Contacter Bruno. Tél. : 44 49 13 66.

Vds jx. or. en 3 pouces 1/2 et 5 pouces 1/4 avec bte. et notice, entre 100 et 250 F. Demander Hugo. Si répondeur, laisser message SVP ! Tél. :40 34 07 69.

Vds carte mère 386 DX40 + copro 387 + 4 méga ram + carte vidéo trident SVGA 1 méga. Prix : 3 900 F. Tél. : 46 66 47 28.Tél. : 64 52 31 23.



AMIGA

Vds (TBE) pour Amiga : Space Hulk : 120 F. Defenders of Oasis(GG) : 150 F. Dragon's Lair (SNin) : 160 F. Alien Storm (GG) : 50 F. Tél. : 46 08 05 22.

Vds logi. et jx pour A500/600 : Dune, Flashback, FSII, etc. Après 20 h 00. Tél. : 46 57 52 77.

Vds A2000 + moni. coul + jx + joy. + souris en excellent état. Prix : 3 000 F. Contacter David. Tél. : 48 85 60 50.

Vds jx A1200. Liste sur demande à Ruault Claudine, 43, rue Gal de Gaulle, 34560 Villeveyrac. Tél. : 67 78 09 74.

Vds jx A500/1200. Réponse assurée et cherche contacts pour éch nouvelles démos. Tél. : 20 56 04 23.

Vds pour A1200 DD 170 Mo. Overdrive ext neuf jamais servi. Acheté 12/93. Contacter François après 18 h 00. Tél. : 63 26 00 09.

Vds A500 + 1 Mo + 2 joy. + 200 disks. + lect. 3"1/2 + bte de rgt + imprim. 120 D. Citiz + livre + jx origi. Prix : 2 700 F. Tél. : 60 60 73 01.

Vds A500 + 512 Ko + jx + 2 joy. + souris + manuel : 900 F. Tél. entre 19 h et 20h00 . Demander Denis. Tél. : 60 68 31 69.

Vds A1200 (TBE) + jx origi. + joy. Prix : 1 500 F. Vds Atari 520 STE + écran coul. Philipps + nbx jx origi. + joy. Prix : 1 500 F (écran 1 000 F.) Tél. : 43 05 41 18.

Ech. Amiga CD32 + 3 jx (garantie) contre CD-I Philips. Tél. entre 19 h et 20 h. Tél. : 27 90 16 24.

Vds A500 + lect. ext + joy. + souris + nbx logi. : 2 000 F. Tél. : 83 28 04 99.

Vds A500 Plus (1 Mo) + moni. coul. 1083S + souris + lect. ext 3"1/2 + Péritel + tapis + 3 joy. + 10 jx. Le tout : 2 500 F. Tél. : 94 69 26 81.

Vds A500 1 Mo horloge + 2 souris + 2 joy. + 200 disks au choix + revues. Le tout : 1 500 F. Tél. : 77 62 03 58.

Vds A500 1 Mo + jx + utils + joy + souris + imp : 2 500 F. Vds Amos pro : 300 F. Demander Philippe. Tél. : 39 86 05 87.

Vds A2000 Rom 1.3/2.0 + 1084 + DD 120 Mo + ext mém 4 Mo + 2 lect + Final Copy II + Page Setter 3 + Dompub + jx : 3 990 F. Tél. : 25 03 40 05.

Vds Cdtv complet clavier, souris, lecteur disk, 40 disks + 9 CD : 2 000 F. Tél. : 27 24 55 82.

Vds A600 HD sous garantie + moni coul 1085 S + jx. Prix : 7 000 F. À déb. Tél. : 79 72 52 19.





ATARI

Vds Atari 1040 STE + moni coul. 1 Mo Ram + logi. divers : 3 000 F à déb. Contacter David. Tél. : 31 14 04 58.

Vds Atari Mega STE 4 Mo/16MHz + Ram + logi. divers : 3 000 F à déb. Contacter David. Tél. : 31 14 04 58.

Vds Atari Mega STE 4 Mo/16MHz + monit mono SM124 + souris + 23 jx orig. + util. + livres + 200 disks. Prix : 4 500 F. Tél. : 91 77 55 04.

Vds nbx originaux sur ST TBE : Patrician, B17, AV 89, Sensible Soccer, etc. Contacter Michel le soir. Tél. : 53 09 81 59.

Vds Atari 520 STF + joy. + souris + imprim. + 80 jx dont Monkey, Kilk Off I et II, Another World + utils + revues. Prix : 1 500 F. Tél. : 27 37 58 22.

Vds 520 STF + moni. coul. + ext. + 2 joy. + souris + tapis + rallonge + Péritel + 150 jx + util. : 1 700 F. Demander Cédric. Tél. : 76 34 09 90.

Falcon ! Vds lot Ishar I & II + Transantartica. Le tout : 400 F + frais de port. Ecrire : Le Coat J-B, 9, Clos de Bures, 91440 Bires-sur-Yvette. Tél. : 69 07 72 26.

Vds lecteur ext. ST/STE : 400 F. Nbx jx : 30 F l'un + Street Fighter II : 90 F. Contacter Frédéric. Tél. : 69 39 57 05.

Vds jx Lynx : Toki, Blue Lightning, California Game et Basketbawl : 150 l'un ou 250 F les 2 ou 500 F les 4. Tél. : 43 92 02 96.

Vds Atari 520 STF avec nbx jx et util. : 1 000 F + écran mono : 800 F + imprim. Star LC 10 : 800 F à déb. Tél. le WE : 89 74 23 48.

Vds pour ST : écran mono SM 124 : 650 F lect. ext. 3" 1/2, 720 K : 200 F. Ultimate Ripper , Spectre 128 : 200 F l'un. Imprimante Citizen 120 D : 600 F. Tél. : 92 79 32 31.

Vds atari 1040 STE + écran coul. + souris + joy. + 50 jx TBE. Prix : 2 500 F. Tél. : 27 33 46 26.

Vds Atari 520 STF + 2 joy. + 2 souris + écran coul. + 30 jx + conseils jx. Prix : 2 500 F. Tél. : 60 46 02 63.

Vds Atari/Linx + pochette + 4 jx (Batman, Bluelight...) : 790 F. Haute-Savoie. Tél. : 50 75 53 45.

Vds atari 1040 STF : 1 100 F. Moniteur monochrome : 500 F. Imprim. Seikosha SP 180 AI : 1 300 F. Tél. : 32 52 19 62.

DIVERS

Offre d'emploi : recherchons graphistes pour créer des jeux (shoot' em up...), contactez nous au 43 38 10 24 et demandez Thierry ou Rodolphe (Virtual Xperience).

Vds SNES + 2 man. + Ad 29 + 10 jx : SF II, NBA, WWF, etc. Prix : 2 500 F. (TBEG) Demander Jean Christophe après 19 h 00 : 91 69 05 29.

Vds 286 IMB PS/1 DD 40, Ram 2 Mo, + utils + jx + MS Dos 5.0 : 4 000 F. Tél. : 91 51 06 64.

Vds carte mère 386 DX40 + copro 387 + 4 méga ram + carte vidéo trident SVGA 1 méga. Prix : 3 900 F. Tél. : 46 66 47 28.Tél. : 64 52 31 23.

Vds or. volumm 4 D V3.0 : 1 000 F. Wc2 + Sauv : 220 F. 3 Dgk V2.03 : 300 F. Tél. en soirée sur Toulon uniquement. Tél. : 94 78 77 13.

Index des annonceurs

PETITES ANNONCES GRATUITE

☐ PC ☐ Amiga ☐ Atari ☐ ST ☐ Mac ☐ Consoles ☐ Achats* ☐ Divers

Nom : .... Prénom : .... Pseudo* : ....

Adresse : ....

Téléphone : (16)** ....

Ville : .... Code Postal : ....

Écrire en majuscules - Les petites annonces à caractère illicite ne passeront pas - *Cette ligne est destinée aux possesseurs de B.A.L. sur 3615 GEN4 - ** Rayer le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne. Renvoyez le bulletin à : Génération 4, Service P.A., 5-7 rue Raspail 93108 MONTREUIL.

POUR PLUS D'EFFICACITÉ N'OUBLIEZ PAS LES PETITES ANNONCES QUOTIDIENNES SUR 3615 GEN4 !

Génération 4

5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Tél. : (33) (1) 49 88 63 63.
Fax : (33) (1) 49 88 63 64.
Tél. : (33) (1) 49 88 63 67 (publicité).

RÉDACTION
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
Rédacteur en chef : Didier Latil.
Rédacteur en chef adjoint : Olivier Canou
Secrétaire de rédaction : Gilles Sauer.
Rédacteur : Yann Renouard.
Ont participé à ce numéro : Thierry Falcoz, Thomas François, Laurent Guerder, Gregory Halliday, Michel Houng, Stéphane Kaufmann, Guillaume Le Pennec, David Lichentin, McFly.

RÉDACTEURS GRAPHISTES
Maquette : 1er maquettiste Godefroy Luong, Sophie Lahaxe.
Chef du service PAO : Frédéric Levesque, Infographie, flashage, vidéo et retouche : Jean-Pierre Carreira, Guillaume Egels, Laurent Filippi, Carol Gregg, Laurent Langeron, Philippe Martin, François Royère, Tran Truc Tien.

PUBLICITÉ
Antoine Harmel assisté de Katia Rouxel.

FABRICATION :
Directeur de fabrication : Jacques Gouffé.
Secrétaire de fabrication : Isabelle Dubuc.
Assistantes de fabrication : Mireille Mugneret et Nadine Debard.
Service lecteur : Françoise Billegas.

DIFFUSION, VENTES
Responsable : Olivier Lepotvin -TE 73-.

MARKETING
Directeur commercial & marketing : Lionel Pillet.
Assistante : Christine de Gandt.

TÉLÉMATIQUE
Greg André, Jacques Caron, Xavier Chambon, Arnaud Dadure, Laurent Poupet.

ADMINISTRATION ET COMPTABILITÉ
Responsable d'administration : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni.
Chef comptable : Leila Aïthabib.
Assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients), Nadia Sahel (fournisseurs).

DIRECTION ÉDITORIALE
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

ABONNEMENT
11 numéros : 330 F. Étranger : 440 F.
Service ventes : Olivier Lepotvin.
Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 16 (1) 43 42 00 60.

Génération 4 est une publication de Pressimage, SARL au capital de 1 000 000 francs.
Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cédex.

Commission paritaire : N° 69731 — ISSN 09878700X — Dépôt légal 1er trimestre 1994.

Ce numéro est constitué de 5 cahiers de 32 pages, de 4 pages de couverture et d'un encart abonnement-coupon disquette en page 34.

HOT-LINE DISQUETTES
Pour tout problème concernant vos disquettes de démos défectueuses, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 70.







3615 GEN4

PLUS DE 100 SOLUCES !!

complètes !

DARK SUN
HAND OF FATE: LEGEND OF KYRIANDA II - INCA II

LANDS OF LORE - GABRIEL KNIGHT - POLICE QUEST 4 - QUEST FOR GLORY 4 - LEISURE SUIT LARRY 6 - INNOCENT UNTIL CAUGHT - DAY OF THE TENTACLE ...


JOYSTICK - MEGASTAR 92%
"Si vous aimez la SF, l'humour et l'aventure, foncez, vous ne le regretterez pas!"
GENERATION 4 91%
"Jamais descente aux enfers ne me fut aussi agréable!"
BENEATH A STEEL SKY
Oh Mon Fils Je Crains...
Je crains que le mal ne vienne pour TOI!
PROPOSE...
LE SYSTÉME VIRTUAL THEATRE, INNOVATION DE REVOLUTION SOFTWARE, ET LES GRAPHISMES DU TALENTUEUX DAVE GIBBONS, AUTEUR DE BANDES DESSINÉES. LE TOUT, PRÉSENTÉ DANS UN THRILLER DE SCIENCE-FICTION OFFRANT UNE VISION INCROYABLE DU FUTUR.
ROBERT FOSTER, UN ÉTRANGER INNOCENT, EST ENVOYÉ DANS DE CURIEUSES CONDITIONS AU COEUR D'UNE VASTE CITÉ. LÀ, LES HABITANTS OPPRESSÉS VIVENT ET TRAVAILLENT DUREMENT DANS DES TOURS IMMENSES... ALORS QUE LES RICHES ET LES OPPRESSEURS SONT À L'ABRIS DE CE SINISTRE.
POURQUOI A-T-IL ÉTÉ AMENÉ JUSQU'ICI ? FOSTER DEVRA SE BATTRE POUR SURVIVRE ET DÉCOUVRIR LA SINISTRE VÉRITÉ QUI SE CACHE DERRIERE SON ENLEVEMENT...
This could be the most STUPID thing I have ever done in my LIFE
Get out now - before it's too LATE!
Foster! Mes capteurs sensoriels détectent un signal audio!
Gulp!
BIENTOT DISPONIBLE SUR PC, AMIGA ET PC CD ROM.
SÉRIE LIMITÉE DÉDICACÉE PAR DAVE GIBBONS
DISPONIBLE DANS LES FNACS
Virgin
REVOLUTION
3615
VIRGIN GAMES
TRUCS, ASTUCES, INFOS, & CADEAUX
ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE 36 68 94 95 (2,19 la minute)
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LIMITED, 338A LADBROKE GROVE, LONDON W10 5AH © 1994 REVOLUTION SOFTWARE ℗1994 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.